Informatique AMSTRAD

AMSTAR

GRAND CONCOURS PERMANENT :
JOUEZ AVEC MICROÏDS

CONSPIRATION
LE DÉFI DES DERNIERS ROIS



LOGICIEL DU MOIS :
CRASH GARETT

DOSSIER SPÉCIAL :
LES ÉDUCATIFS

ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS DU MOIS...

MENSUEL N° 20
AVRIL/MAI 1988

M 2817 - 20 - 14,00 F
3792817014000 00200

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 ¼ et 3 ½

149 Frs* toute version cassette

199 Frs* toute version disquette

Disponible dès le 12 avril
sur Atari ST et le 3 mai
pour les autres ordinateurs

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES — SON ET VOIX DIGITALISÉS







Space RACER ***La dernière course***

2132... année décadente dans un monde décadent.
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
La Rome antique ressurgie avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...











En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

TANDY

Fnac — Auchan — CONFORAMA

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

* Prix moyen constaté


SPACE RACER
loriciels
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
CATALOGUE GRATUIT
AMSTAR 20 LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi



10 Grands Succès d'Arcade
DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO
KONAMI
LA COLLECTION
Mikie
Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?
JAIL BREAK
C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et rafiez-les. C'est un jeu d'enfant.
GREEN BERET
DÉLIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strategique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.
Konami
SHAO-LIN'S ROAD
Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets, et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!
NEMESIS
La planète Némêsis se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!
HYPER SPORTS
Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre a l'épreuve votre habilité et votre énergie.
Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.
PING PONG
JACKAL
JACKAL est remplacé par IRON HORSE pour le Commodore
Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.
Yie Ar KUNG-FU
Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: 93 42 7145.
ocean
AMSTRAD
COMMODORE
ocean is the registered trademark of Ocean Software Limited

SOMMAIRE



Ce numéro contient un encart WEKA

n° 20

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

EDITORIAL

Cette période de l'année peut être qualifiée de période creuse pour la sortie des nouveaux logiciels ; en effet, après les fêtes de fin d'année où les jeux coulent à flot, les éditeurs "soufflent" un peu avant de relancer leur production.
Nous avons donc pensé mettre à profit ce moment d'accalmie pour vous présenter une catégorie de logiciels qui ne vous branchent peut-être pas trop, mais qui pourraient vous être bien utiles au moment où les passages en classe supérieure se décident ! Vous allez pouvoir ainsi constater que "programmes éducatifs" ne veut pas forcément dire "programmes inintéressants et rebutants" ! De plus, le dossier spécial traitant tous les niveaux et tous les âges, il y en a pour tout le monde !
Enfin, nous tenons à vous faire part de l'arrivée dans nos colonnes d'une nouvelle vedette qui sera désormais présente dans chaque numéro d'Amstar et qui vous fera partager quelques instants de sa vie : il s'agit de **Myriam Starr !** Nous vous conseillons d'aller vite la rejoindre !

La Rédaction

Avril - Mai n° 20

AMSTAR est une publication du groupe de presse FAURÉZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794.17V
Tél. 99.52.98.11 +
Télex SORMHZ 741.042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Rassort
BEP. La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.97.96
Terminal : E83
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
3D STARFIGHTER	Code Masters	26,00	–
APPRENDS-MOI A COMPTER	Cedic Nathan	–	255,00
ARKANOID II	Imagine	90,00	145,00
BALADE OUTRE-RHIN	Coktel Vision	–	225,00
BLOOD VALLEY	Gremlin Graphics	95,00	145,00
CALCUL	Hatier Logiciels	195,00	195,00
COURS DE SOLFEGE 1	TMPI	–	–
COURS DE SOLFEGE 2	TMPI	–	–
CRASH GARETT	Ere Informatique	195,00	225,00
CYBERNOID	Hewson	95,00	145,00
DARK SCEPTRE	Firebird	89,00	149,00
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	–	225,00
ENLIGHTENMENT	Firebird	89,00	149,00
FRANÇAIS REUSSITE	Cedic Nathan	–	150,00
FRANÇAIS-SONS	Micro C	–	–
GRAMMAIRE LANGUE FRANÇAISE (2 vol.)	Nathan	–	210,00 le vol.
HISTOIRE DE FRANCE	M.P.S.	–	290,00
I BALL II	Firebird	–	–
J'APPRENDS A OBSERVER	Cedic Nathan	–	150,00
LES 4 SAISONS	Ere Informatique	–	180,00
LES VOLEURS DE TEMPS	Carraz Editions	–	–
MATHS-CM	Micro C	170,00	200,00
MATHS-6	Micro C	170,00	200,00
MATHS-3	Micro C	170,00	200,00
MEGA-APOCALYPSE	Martech	–	–
MOON CRESTA	Alternative Software	26,00	–
OBJECTIF FRANCE	Coktel Vision	–	195,00
ORTHOCIEL	M.P.S.	–	320,00 le vol.
ORTHOCRACK	Hatier Logiciels	195,00	195,00
ORTHOGRAPHE CM	Hatier Logiciels	195,00	195,00
PIRATES	Microprose	95,00	145,00
PREDATOR	Activision	90,00	145,00
PREPARATION A LA 6ème	Hatier Logiciels	470,00	470,00
ROBERT : CONJUGUER	Cedic Nathan	–	285,00
SAC A DOS	Carraz Editions	–	290,00
SIDE ARMS	Go !	95,00	145,00
SKATE ROCK	Mastertronic	26,00	–

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution

TOUS CES SUPER HIT



RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 creatures epouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux apres la première version de International Karaté, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3eme combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont recidive dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme celà . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dexterite decide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renegats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres presentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catactéristiques de votre vehicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores déments en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD
COMMODORE

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145

Atari ST





Atari ST



Loriciels

*• Face au nouveau marché que constituent les portables tels que les Amstrad PPC 512 et 640, Loriciel a décidé de commercialiser tous ses logiciels IBM PC et compatibles non seulement au format 5" 1/4, mais également en 3" 1/2. C'est ainsi que vous pourrez trouver dans ce format aussi bien Cobra ou Mach 3 (qui ne sont plus déjà des nouveautés), mais également **Kristor** qui vous transforme en amiral d'une flotte de vaisseaux et vous envoie chercher le "minerai vital" vous faisant pénétrer dans un monde de science-fiction où se mêlent stratégie et aventure. (Attention ! Kristor est disponible uniquement pour IBM PC et compatibles).*

*• Par ailleurs, vous allez ronger votre frein en espérant qu'arrive enfin sur CPC la version très attendue de **Space Racer.** Nous avons été subjugués par la version sur Atari ST, aussi nous espérons ne pas être déçus par la version sur Amstrad de ce logiciel, à mi-chemin entre la course et la simulation où, à bord de votre scooter de l'espace, vous effectuez une course remarquable dans laquelle vous avez toute liberté de mouvement (à droite, à gauche, en haut, en bas ou en profondeur)...*

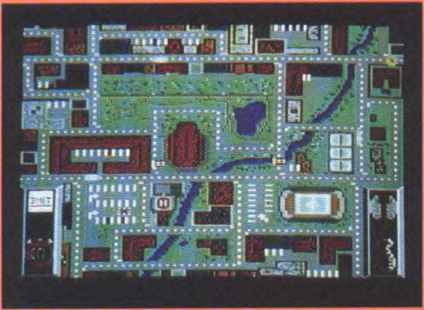
Cedic Nathan/ Coktel Vision

Dès à présent, il est temps d'envisager les révisions, en particulier en ce qui concerne les futurs bacheliers. Dans cette optique, Cedic et Coktel lancent les **Turbo-Révisions** dans la collection Microbac ; ainsi, l'élève peut faire une assimilation rapide des connaissances de base dans les matières suivantes : français, mathématiques B-C/E-D, langues (anglais, allemand, espagnol), histoire, géographie, physique et, enfin, chimie.
A noter que ces programmes ne fonctionnent que sur CPC 6128 et que chacun d'entre eux est au prix de 195 F.

Virgin Games

Avec **Gi Joe,** vous allez découvrir la petite île de "Botsneda" après que les forces Cobra aient lancé leur attaque surprise ; seulement, il faut savoir que cette île est une position stratégique et que, maintenant, la banque de données principale réunissant toutes les tactiques et tous les stratagèmes de Cobra est entre les mains de l'ennemi et qu'il ne faut absolument pas que celui-ci l'étudie. C'est pourquoi l'équipe "Action Force" (équipe de choc !) est envoyée pour récupérer ce disque dur, mais pourront-ils déjouer tous les pièges mis en place par les forces Cobra ?





Go !

L'arrivée du printemps coïncide avec celle de plusieurs logiciels de Go ! qui a quand même prévu la sortie de 14 jeux entre février et septembre 1988 !
*Vous pourrez dans un premier temps essayer de devenir le Maître des Grands Sorciers avec **Wizard Warz** ; pour cela, vous aurez trois étapes à franchir pour vaincre tous les prétendants qui se présentent aussi. Mais si la sorcellerie ne vous tente pas, vous pourrez alors participer aux J.O. des gros matous avec **Bad Cat** où les "Bad Cats", chats maudits et méprisés par tous à Los Angeles, ont décidé d'organiser leurs propres jeux olympiques par rapport aux très officiels J.O. d'été... Enfin, si vous préférez partir dans une mission d'exploration, alors **Jinks** vous permettra de découvrir un monde hostile à bord de votre sonde de reconnaissance vous menant sur Atavi, planète belle, mystérieuse, mais apparemment sous-développée.*

Blue Ribbon

Tous les adeptes de billard sur micro vont être ravis d'apprendre que la société Blue Ribbon a décidé de republier à un prix "budget" le grand classique de CDS : **Steve Davis Snooker**. A noter que ce programme ne sera disponible que sur cassette.

Carraz Editions

Le mois dernier, nous vous avons déjà annoncé la prochaine grande production de Carraz Editions : **Le Sida et Nous** ; le 22 mars dernier, une présentation officielle du programme sur Atari ST s'est déroulée au Centre Pompidou en présence de Madame Michèle Barzach. Etaient également présents tous les chercheurs qui ont largement collaboré par leurs conseils à la réalisation du logiciel : le professeur Luc Montagnier, Philippe Lagrange, microbiologiste et Dominique Vuitton, immunologiste.
La version Amstrad doit être disponible au mois d'avril. D'autre part, nous tenons à vous signaler que tous les bénéfices de la vente de ce logiciel seront versés à la Fondation pour la Recherche médicale.

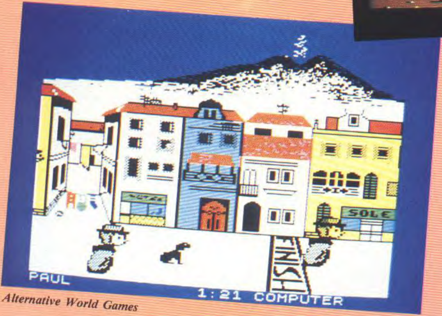




Venom Strikes Back



Hercules and the dam



Alternative World Games

Gremlin Graphics

• Pour la 3e fois, vous allez pouvoir vous glisser dans la peau de Matt Racker et partir à la recherche de votre fils avec ***Venom Strikes Back*** *ou Mask III. Tout en traversant la Terre, la Lune, des caves et des grottes pour atteindre l'intérieur de la base Venom, vous devrez ramasser des masques dont l'utilisation vous permettra de sortir (peut-être !) vainqueur.*

• Il y a longtemps, longtemps que vous attendez ce logiciel sur votre micro ; comme tout finit par arriver, vous pourrez enfin découvrir dans notre prochain numéro ***Alternative World Games.***

Par contre, il faudra attendre un mois de plus pour rencontrer, sur fond de Grèce antique, ***Hercules and the damned*** *qui est un classique jeu d'arcade aventure dans lequel Hercules doit combattre sans répit les squelettes et minotaures...*

Epyx

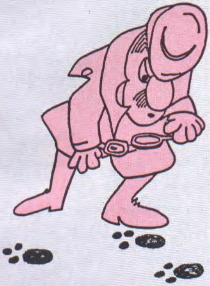
La sortie de ce qu'Epyx prépare n'est pas pour tout de suite, mais c'est suffisamment exceptionnel pour que nous en parlions tout de suite ; en effet, une semaine avant les jeux olympiques d'été paraîtra **Gold Silver Bronze** qui, à lui seul, proposera 23 épreuves sportives grâce à une compilation de Winter Games et de Summer Games I et II. Super, non ? D'autant plus qu'il faut remarquer que Summer Games n'a encore jamais été publié sur Amstrad ! Gold Silver Bronze sera commercialisé au prix de 145 F la cassette et 195 F la disquette.

Ere Informatique

En toute dernière minute, nous apprenons que **l'Arche du Captain Blood** va être distribué aux Etats-Unis par Mindscape ; en effet, la société américaine a acheté la licence du programme et elle va le commercialiser sur Atari, Amiga, PC compatibles et Commodore 64.
Et nous alors ? Pensez-vous ! Ne vous impatientez pas, car les versions PC compatibles et Amstrad CPC vont sortir ce mois-ci, ce qui ne va plus être très long maintenant.

HEWSON

"Tango Kilo... demande l'autorisation d'atterrir" Avec **Heathrow International Air Traffic Control,** c'est vous qui vous trouvez dans la tour de contrôle et êtes chargé de coordonner tout le trafic aérien de l'aéroport ; serez-vous à la hauteur de cette tâche ?



NOUVELLE RUBRIQUE

Vous êtes très nombreux à vouloir vous exprimer dans votre revue préférée et à en faire la demande. C'est pourquoi nous avons décidé d'ouvrir nos colonnes à une TRIBUNE DES LECTEURS où vous aurez la parole pour communiquer entre vous, poser des questions ou faire des propositions ! Nous attendons vos envois...

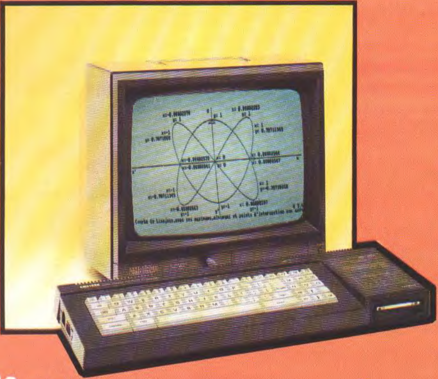
COBRA SOFT

Suite au premier Festival International des Jeux de l'Esprit qui s'est tenu à Cannes, un accord franco-soviétique a été signé par Cobra Soft afin de créer un programme de jeu de dames capable de battre le champion du monde. C'est ainsi que le concepteur de ce programme, Roland Morla, sera conseillé par l'ancien champion d'URSS junior, Wladimir Agafonov. Le programme issu de cette coopération franco-soviétique s'appellera **Dames Grand-Maître** et sera disponible pour les prochains jeux olympiques de Séoul.

INFOGRAMES

Dans nos précédents numéros, vous avez pu découvrir les bancs d'essais de Clever et Smart, ainsi que de Western Games qui sont des logiciels édités par Magic Bytes. Infogrames annonce qu'il vient d'effectuer avec Magic Bytes un accord de distribution pour diffuser leurs produits en France ; et pour commencer, vous pourrez voir sur vos écrans les prouesses de l'incomparable **Panthère Rose** qui décide de cambrioler une maison en y entrant en tant que maître d'hôtel ; malheureusement, le propriétaire est somnambule, ce qui risque de poser quelques problèmes...
D'autre part, Infogrames lance une collection, s'intitulant les Spécialistes, qui présente des jeux regroupés par thème et par machine. En ce qui concerne Amstrad, vous allez plonger dans les aventures policières avec **les Privés** qui regroupe quatre affaires : la Formule, l'Héritage, l'Affaire Vera Cruz et l'Affaire Sydney.





3e FESTIVAL INFORMATIQUE POUR L'EDUCATION

Ce festival est organisé par la Fédération des Oeuvres Laïques du Pas-de-Calais (1, Route Nationale - BP 8 - 62131 Verquin) et sous le patronage de la Région Nord-Pas-de-Calais, du Crédit Mutuel, du Groupe de Presse Faurez-Mellet et de la presse locale.
*Si vous êtes intéressé par ce festival, sachez que les logiciels, à **thème éducatif** uniquement et impérativement réalisés par des **amateurs,** doivent parvenir avant le 15 juin 1988 à la Fédération.*
Par ailleurs, le jury se réunira en juin et septembre 1988 et le vernissage aura lieu le 11 octobre au soir. Quant aux meilleurs logiciels, ils seront édités et commercialisés. Un dernier détail à noter : lors du dernier festival, il y avait 172 logiciels !

MEA CULPA !

Dans notre dossier spécial "jeux d'aventure", une erreur s'est malencontreusement glissée dans la solution du jeu Oxphar ; en effet, lors de l'attaque, il ne faut pas répondre "bourse" au voleur qui vous menace, mais "vie" sans quoi vous n'aurez plus l'or pour le donner à votre père ! (Merci à Antony Colliot qui nous a signalé cette erreur).

US GOLD

Deux superbes compilations sont annoncées pour une sortie imminente : il s'agit d'une part d'**Amstrad Gold Hits n° 3** comprenant World Class Leaderboard, Trantor, Solomon's key, Captain America, Bravestarr et Ramparts ; d'autre part, **les Géants de l'Arcade** comprendront Indiana Jones, Road Runner, Rygar et Gauntlet the deeper dungeons.

OCEAN

Toujours dans le domaine des compilations, Konami propose la compilation des six programmes suivants pour un prix de 119 F sur cassette et 189 F sur disquette : Jackal, Salamander, Nemesis, Jail Break, Green Beret et Hyper Sports.

LE COIN DES AS

AVIS A TOUS LES AMATEURS ET PARTICIPANTS DE CETTE RUBRIQUE : dans le numéro d'Amstar du mois de juin, nous allons à nouveau changer la liste des logiciels mis en compétition. Afin que nous puissions constituer une liste qui satisfasse le maximum d'entre vous, vous avez un mois pour nous envoyer vos propositions : plus vous serez nombreux à nous écrire et plus vos désirs se verront réalisés ! N'oubliez pas pour autant de nous envoyer vos scores pour le mois de mai...

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- **A'N'F SOFTWARE,** London Tél. 01.439.0666
- **ACTIVISION,** 75008 Paris Tél. 1.42.99.17.85
- **BUG BYTE,** London - Tél. 01.439.0666
- **BRITISH TELECOM,** London Tél. 01.379.6755
- **CASCADE GAMES,** Harrogate Tél. (0423) 525325
- **CHIP,** 75011 Paris - Tél. 1.43.57.26.03
- **COBRA SOFT,** 71104 Chalon-s/-Saone Tél. 85.93.20.01
- **COCONUT,** 75011 Paris Tél. 1.43.55.63.00
- **COKTEL VISION,** 92100 Boulogne Tél. 1.46.04.70.85
- **D3M,** 92200 Neuilly-sur-Seine Tél. 1.47.47.16.00
- **DUCHET COMPUTERS,** Chepstow Tél. 44.291.257.80
- **ELITE,** diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE,** Manchester
- **ERE INFORMATIQUE,** 94200 Ivry-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR,** 75005 Paris Tél. 1.42.04.57.30
- **FIL,** 93175 Bagnolet - Tél. 1.48.97.44.44
- **FREE GAME BLOT,** 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS,** Sheffield Tél. (0742) 753.423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL,** 56200 La Gacilly - Tél. 99.08.90.88
- **IGL,** 35000 Rennes - Tél. 99.79.03.60
- **IMAGINE,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse - Tél. 93.42.57.12
- **INFOGRAMES,** 69100 Villeurbanne Tél. 78.03.18.46
- **INNELEC,** 93506 Pantin cedex Tél. 1.48.91.00.44
- **LOISITECH,** 93106 Montreuil Tél. 1.48.59.72.76
- **LORICIELS,** 92500 Rueil Malmaison Tél. 1.47.52.18.18
- **MICROIDS,** 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA,** MICROPROSE 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12
- **MICROPOOL,** 93506 Pantin cedex Tél. 1.48.91.00.44
- **MIRRORSOFT,** London Tél. 01.377.48.37
- **OCEAN,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12
- **ORDIVIDUEL,** 94300 Vincennes Tél. 1.43.28.22.06
- **PSS,** Coventry - Tél. (0203) 667.556
- **SOFTHAWK,** 38000 Grenoble Tél. 76.47.32.51
- **TITUS,** 93220 Gagny Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT,** 94000 Créteil Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse Tél. 93.42.57.12

BRETAGNE EDIT PRESSE

PRESENTE :



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN



PETROL



DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : ____________

Chèque ❑ Mandat ❑ Chèque postal ❑

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ____________ Ville ____________

Commande en date du : ____________

Signature

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE		MONTANT
PAC PUNK		75,00		
VS4		75,00		
SYNCHRONOUS		75,00		
DUEL		75,00		
MERLIN		75,00		
PETROL		75,00		
		PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
			De 4 à 6 logiciels	13 F
		Total		
		Envoi en recommandé		7 F
		Montant global		

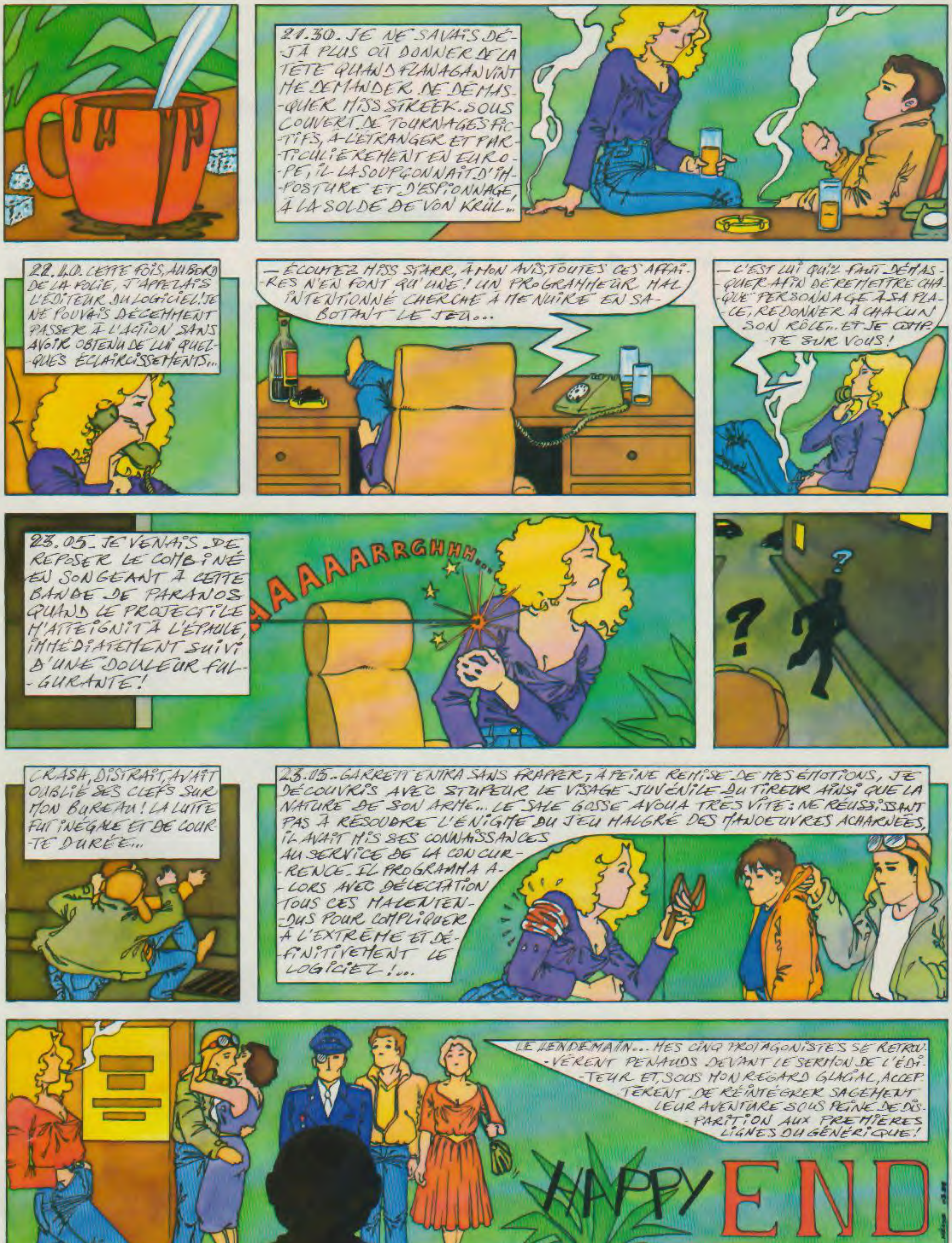
Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

MYRIAM STARR, DETECTIVE PRIVEE

CE MOIS-CI, CRASH GARRETT AND CO !

UN MATIN, LE TÉLÉPHONE SONNA CINQ FOIS ALORS QUE J'ÉMERGEAIS PÉNIBLEMENT, À GRAND RENFORT DE CAFÉ ET DE VITAMINE C... ÉTRANGEMENT LES CINQ PERSONNAGES QUE JE PROMIS DE RENCONTRER ENTRE 15 ET 22 H. (QUEL MÉTIER !...) AVAIENT UN POINT COMMUN, CELUI DE SORTIR TOUT DROIT DU MÊME JEU D'AVENTURE !





21.30. JE NE SAVAIS DÉJÀ PLUS OÙ DONNER DE LA TÊTE QUAND FLANAGAN VINT ME DEMANDER DE DÉMASQUER MISS STREEK. SOUS COUVERT DE TOURNAGES FICTIFS, À L'ÉTRANGER ET PARTICULIÈREMENT EN EUROPE, IL LA SOUPÇONNAIT D'IMPOSTURE ET D'ESPIONNAGE, À LA SOLDE DE VON KRÜL...
22.40. CETTE FOIS, AU BORD DE LA FOLIE, J'APPELAIS L'ÉDITEUR DU LOGICIEL. JE NE POUVAIS DÉCEMMENT PASSER À L'ACTION SANS AVOIR OBTENU DE LUI QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS...
— ÉCOUTEZ MISS STARR, À MON AVIS, TOUTES CES AFFAIRES N'EN FONT QU'UNE ! UN PROGRAMMEUR MAL INTENTIONNÉ CHERCHE À ME NUIRE EN SABOTANT LE JEU...
— C'EST LUI QU'IL FAUT DÉMASQUER AFIN DE REMETTRE CHAQUE PERSONNAGE À SA PLACE, REDONNER À CHACUN SON RÔLE... ET JE COMPTE SUR VOUS !
23.05. JE VENAIS DE REPOSER LE COMBINÉ EN SONGEANT À CETTE BANDE DE PARANOS QUAND LE PROJECTILE M'ATTEIGNIT À L'ÉPAULE, IMMÉDIATEMENT SUIVI D'UNE DOULEUR FULGURANTE !
AAAAARRGHHH...
CRASH, DISTRAIT, AVAIT OUBLIÉ SES CLEFS SUR MON BUREAU ! LA LUTTE FUT INÉGALE ET DE COURTE DURÉE...
23.15. GARRETT ENTRA SANS FRAPPER ; À PEINE REMISE DE MES ÉMOTIONS, JE DÉCOUVRIS AVEC STUPEUR LE VISAGE JUVÉNILE DU TIREUR AINSI QUE LA NATURE DE SON ARME... LE SALE GOSSE AVOUA TRÈS VITE : NE RÉUSSISSANT PAS À RÉSOUDRE L'ÉNIGME DU JEU MALGRÉ DES MANOEUVRES ACHARNÉES, IL AVAIT MIS SES CONNAISSANCES AU SERVICE DE LA CONCURRENCE. IL PROGRAMMA ALORS AVEC DÉLECTATION TOUS CES MALENTENDUS POUR COMPLIQUER À L'EXTRÊME ET DÉFINITIVEMENT LE LOGICIEL !...
LE LENDEMAIN... MES CINQ PROTAGONISTES SE RETROUVÈRENT PENAUDS DEVANT LE SERMON DE L'ÉDITEUR ET, SOUS MON REGARD GLACIAL, ACCEPTÈRENT DE RÉINTÉGRER SAGEMENT LEUR AVENTURE SOUS PEINE DE DISPARITION AUX PREMIÈRES LIGNES DU GÉNÉRIQUE !
HAPPY END



Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

MOONCRESTA

Arcade

Mooncresta est une adaptation d'un jeu d'arcade maintenant assez ancien, dans la lignée des galaxions. Les méchants sont de plusieurs catégories : les nébuleux, les "Galaxions" et les autres. Le scénario est plutôt simple : vous possédez un vaisseau à 3 étages, en face de vous les vagues d'aliens (ou plutôt les rondes) se succèdent. La première partie de votre vaisseau se détache du reste et va combattre seule, à l'aide de son unique laser, les vilains mobiles. Si d'aventure vous êtes détruit c'est le deuxième étage qui prend la relève et qui vous offre ses deux canons. Après la quatrième attaque, c'est l'étape du plein d'essence. Cela consiste en un arrimage entre votre "étage" et le reste du vaisseau (à condition bien sûr que vous n'ayez pas atteint le dernier vaisseau disponible). Ainsi vous pourrez repartir au combat avec une puissance de feu doublée ou triplée.
L'étape des météorites n'est qu'une formalité et les aliens qui suivent sont très faciles à exterminer. Ensuite c'est reparti avec les mêmes adversaires mais à une vitesse plus élevée●

Notre avis :

Mooncresta ne restera pas dans les mémoires ; les graphismes sont assez sommaires (ceux de la version arcade aussi d'ailleurs !) et le poids des ans se fait sentir. Mais enfin les collectionneurs auront peut-être là de quoi compléter leur catalogue.



SKATE ROCK

Arcade

Fresh, fresh, les brothers and sisters. Yeeh, rap ! Je suis le plus fort des skateurs de cette ville. Comment ? Vous aussi ! Alors, il va falloir le prouver au travers de 10 courses qui mettront à l'épreuve votre habileté et vos réflexes. Casquette vissée sur la tête, protections aux coudes et aux genoux, vous êtes au milieu de la route prêt à prendre le départ. C'est parti ! Votre but : atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible tout en n'oubliant pas de ramasser les huit drapeaux, preuves de votre participation réussie à la course. Mais voilà, ces drapeaux sont disposés un peu



n'importe où : il faut absolument tous les prendre. La montée sur le trottoir peut se faire uniquement sur les portions aménagées sinon c'est la chute et la perte de temps. Dans le premier circuit, les obstacles principaux sont les personnages et les bordures de trottoirs. Ensuite viendront les barrages routiers, les autres skateurs puis également les voitures. Comment allez-vous vous en sortir ?●

Notre avis :

Skate Rock ressemble à deux jeux : Motocross pour le principe et le déroulement en scrolling latéral et Paper Boy pour le décor. Le joueur peut évoluer dans tous les sens et même sauter de son skate ou effectuer des "wheelies" (rouler seulement à l'aide des roues arrières). Il s'agit donc d'un jeu pas toujours évident mais très amusant. Il est dommage que la musique soit si peu présente : cela aurait ajouté au plaisir du jeu.

3D STARFIGHTER

Arcade

"Bonne chance Captain" vient de s'inscrire sur votre écran de contrôle. "Merci Blinley" répondez-vous avec un sourire qui en dit long sur les relations affectives qui vous lient à cet ordinateur de bord.
Cap sur Belmar (authentique !), premier secteur à nettoyer. N'allez pas croire que vous êtes un quelconque éboueur de l'espace... Pas du tout ! Vous devez tout simplement supprimer le plus grand nombre possible de vaisseaux ennemis, tout en gardant un œil sur vos indicateurs d'énergie. En effet, étant donné le nombre d'adversaires, on a équipé votre vaisseau d'un laser et d'un écran de protection. Seulement voilà, ces deux instruments consomment de l'énergie ; il faut donc éviter de tirer comme un fou sur tout ce qui bouge. D'autant qu'au fur et à mesure des tirs successifs, le laser perd de sa puissance et ne permet plus toujours de percer le blindage des appareils aliens. L'écran de protection est heureusement capable de se régénérer ce qui permet d'éviter à la fois le contact des missiles et des vaisseaux. Après avoir "nettoyé" un secteur, une petite étape en hyper-espace permet d'atteindre la zone d'arrimage. La manœuvre est ici très simple, il



suffit d'utiliser le viseur pour pointer sur le petit carré presque au centre de l'écran et vous allez être attiré par cet aéroport spatial. Seulement il y a encore des adversaires présents qui vont tout faire pour vous empêcher d'atterrir et de continuer votre mission salvatrice sur d'autres mondes●

Notre avis :

3D Starfighter possède des graphismes 3D corrects mais plus très originaux maintenant. Vous avez vue sur l'espace, avec en encadrement, le tableau de bord. Un jeu moyen dans l'ensemble mais correctement réalisé. A noter la présence d'une voix numérisée qui n'est pas toujours compréhensible.

COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128



BON DE COMMANDE PRIVILÉGIÉ

à retourner dès aujourd'hui sous enveloppe non affranchie aux
ÉDITIONS WEKA - libre-réponse n° 2581-75 75581 PARIS Cédex 12

Oui, envoyez-moi avec mon cadeau gratuit :
"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128" (réf. 9400)
2 grands volumes 21 × 29,7 cm.
plus de 1200 pages .... **450 F TTC***port compris
J'ai bien noté que votre ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments d'actualisation de 150 pages environ, au prix de 215 F TTC port compris, sachant que je peux interrompre ce service sur simple demande ou encore vous renvoyer, sans rien vous devoir, toute mise à jour dans un délai de 15 jours après réception (Voir garantie WEKA "Satisfait ou Remboursé" au dos).

NOM ______________________
PRÉNOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
CODE POSTAL ______________________
VILLE ______________________
Téléphone ______________________
Date ______________ Signature**

AMS831202

Demandez votre exemplaire aujourd'hui-même.

* Prix TTC port inclus, au 01/01/88.
** Signature des parents ou tuteur pour les mineurs.

VOTRE CADEAU GRATUIT



VOYEZ VITE AU DOS →

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Éditions WEKA
12, cour Saint-Éloi, 75012 Paris
Tél. (1) 43.07.60.50 - Télex 210504 F

4 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT



1. Vous recevrez en cadeau gratuit une pochette de serviettes nettoyantes en pur coton.

2. Vous utiliserez à fond toutes les possibilités de votre Amstrad.

3. Vous serez régulièrement tenu au courant des nouveautés.

4. Vous êtes couvert par la garantie "Satisfait ou Remboursé".

VOTRE CADEAU GRATUIT

Pour toute commande vous recevrez en cadeau gratuit une **pochette de serviettes nettoyantes** en pur coton réalisée tout spécialement pour l'entretien de votre écran et de votre clavier **Amstrad.** Antistatiques, ces serviettes révolutionnaires nettoient et protègent votre matériel sans laisser de traces. Ce cadeau vous restera acquis même si vous décidez de renvoyer votre ouvrage.

Offre valable jusqu'au 30.06.88



LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

• 1 - "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128" bénéficie de la formule WEKA : "satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage. Si au vu de votre ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Éditions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.

• 2 - La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner, sans rien nous devoir, toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

Éditions WEKA, s.a.r.l. au capital de 2 400 000 francs - R.C. Paris B 316 224 617

NOUVEAU

UTILISEZ A FOND TOUTES LES POSSIBILITES DE VOTRE AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

• **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.

• **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...

• **Des trucs et des conseils pratiques.** vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...

• **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes, et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : 2 classeurs à feuillets mobiles plus de 1200 pages grand format (21 × 29,7 cm). Prix 450 F TTC port compris.



OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30.06.88

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.



VOTRE CADEAU GRATUIT :

1 pochette de serviettes nettoyantes spéciales Amstrad

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

• **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas, vous montrent en détail le rôle de chaque composant.

• **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Tous les deux mois en principe, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programme et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Découvrez vite cet ouvrage unique !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, commandez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de commande ci-contre accompagné de votre règlement.

Editions Weka - 12, cour St-Eloi - 75012 Paris

EXTRAIT DE LA TABLE DES MATIERES

- Structure interne des CPC 464, 664 et 6128
- Circuit interface PIO 8255
- Le processeur son AY 38912
- AMSDOS
- Le Firmware
- CP/M
- CP/M 22 et CP/M+
- Drives, moniteurs, imprimantes...
- Souris pour le CPC
- Bit et octet
- Création de programmes
- Interprétateur Basic 1.0 et 1.1 créé par Locomotive
- Le CPU Z80A
- La programmation des CPU
- Modes d'adressage
- Un assembleur opérationnel en Basic
- Code d'erreur
- Appel de programmes
- Cours de LOGO
- Turbo-Pascal
- Graphiques avec le CPC
- Graphiques animés
- Commande de synthétiseur de sons
- Gestion de fichier
- dBase II
- Wordstar
- Multiplan
- Programmation de jeux mathématiques
- Statistiques
- Applications domestiques
- Modulateur pour télévision couleur

Et des dizaines d'autres sujets passionnants...

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement (voir bon de commande).

Editions WEKA, SARL au capital de 7 400 000 F - 12, Cour St-Eloi, 75012 PARIS - RC Paris 316 224 617

LE LOGICIE





CRASH GARRETT

Aventure

Après le petit incident qui a nécessité l'intervention de Myriam Starr, je me retrouve le lendemain aux commandes de mon coucou afin d'emmener Cynthia Sleeze faire le scoop de sa vie en interviewant le célèbre Burt O'Steele. Seulement, tout d'un coup, cette chère Cynthia décide de nous détourner vers Porterville afin de s'entretenir avec le plus célèbre psychanaliste des Etats-Unis : Caleb Thorn ; celui-ci doit être affligé puisque sa fiancée s'est suicidée la nuit dernière !



J'attends tranquillement près de mon avion le retour de la journaliste lorsque, soudain, un nommé Mongrel me demande d'une manière très persuasive de prendre le large : il a une barre de fer entre les mains. Ne supportant pas que l'on me traite de cette manière, je réagis de façon primaire en frappant. Non, mais ! Pendant que Mongrel est au pays des songes, j'en profite pour aller visiter le hangar. Le petit inventaire se révèle très fructueux car je découvre entre autres un papier avec une inscription qui ressemble fort à une combinaison (à conserver précieusement).

Etant persuadé que quelque chose de louche se passe entre les murs de cette clinique, je décide de me rendre à l'aéroport de Porterville afin de rencontrer le shérif. Seulement, moi, pauvre inconnu, je ne pèse pas lourd à côté du richissime, respectable et respecté Thorn ! Il ne me reste donc plus qu'à retourner à Hollywood. Là-bas, un autre mystère m'attend : Angel, la fille qui partage l'appartement avec ma fiancée, semble avoir disparue ! Mais je n'ai pas le

L DU MOIS





temps de m'occuper de ce problème pour l'instant et je décide de retourner le soir à la clinique qui m'attire irrésistiblement. Après avoir examiné tous les alentours, je finis par me retrouver devant un ancien puits dont la plaque de métal servant de couvercle est soulevée. J'hésite à descendre dans ce puits qui ressemble fort à un piège et attends un peu. Bien m'en a pris, car un Wilbur à la mine patibulaire apparaît soudain, armé d'une pelle et portant un gros sac sur l'épaule. Il paraît tellement "coriace" que je n'hésite pas une seule seconde à le frapper avec ma botte secrète... Personne n'y résiste ! Je peux alors découvrir les sous-sols insoupçonnés de la clinique et, par conséquent, retrouver Cynthia qui, sous l'effet d'un sérum, se trouve dans un état lamentable. L'emmenant avec moi, nous ne restons pas longtemps dans le secteur, car j'imagine que l'alerte ne va pas tarder à être donnée. Le jour commence juste à poindre lorsque nous rejoignons Hollywood. La journaliste est sauvée, mais il faut maintenant que j'éclaircisse le mystère d'Angel. Je décide donc de me rendre chez Glory à bord de mon bolide fendant l'air. Malheureusement, la porte est close et seul un mot est là pour m'accueillir : "Je serai de retour à midi". Midi passe, midi et demi... toujours rien. Sachant quand même qu'il s'agit d'une histoire avec un agent artistique pour lequel Angel travaille, je décide de me rendre chez lui et de mener ma propre enquête. Malheureusement, ma démarche reste sans résultat jusqu'au moment où je deviens menaçant et utilise à nouveau mes pouvoirs. Ces petits "détails" étant réglés, j'entreprends de fouiller de fond en comble le bureau de cet agent artistique douteux. Après avoir trouvé un anneau de Glory (ce qui est une preuve de son passage dans ce bureau), je fais une découverte très intéressante (je ne vous dirai pas quoi car, sinon, il n'y aura plus d'effet de surprise !). Je commence alors à entrevoir toute la solution de l'énigme. Pour élucider complètement cette aventure, il me reste encore à retourner à la clinique de Thorn où d'ailleurs un "agréable" comité d'accueil m'attend, mais il ne faut pas oublier que je suis protégé et que je dispose d'un certain pouvoir. C'est d'ailleurs grâce à lui que je vais réussir à m'en tirer et à obtenir une réponse à toutes mes questions. Seulement tout n'est pas encore solutionné, mais je fais le serment solennel que moi, Crash Garett, le vengeur au casque de cuir (que je n'enlève jamais ou presque !) n'arrêtera mes recherches que lorsque j'aurai retrouvé Glory !●

Notre avis :

Nous attendions tous cette adaptation sur Amstrad d'un nouveau logiciel de la gamme Métal Hurlant. L'intrigue est intéressante et pas forcément très accessible aux débutants. L'analyseur syntaxique est correct ; par contre, les couleurs utilisées pour certaines phases du déroulement de l'aventure sont parfois un peu "bizarres" sinon décevantes, mais les graphismes, eux, sont fort acceptables.



SUPER PROMOTION 99F
40 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

AMSTAR

MICROMANIA

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ARCADE ACTION	**189F**
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**195F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.	
AMSTRAD GOLD HITS N°3	**195F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**169F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**189F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT+PING PONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**149F**
+SABOTEUR1 SABOTEUR2+SIGMA 7 +CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
ERE HIT 3	**225F**
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION	
HIT AVENTURE	**225F**
+SCRAM+HARRY+1001BC	
LES TRESORS US GOLD	**195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR +ACE OF ACES+METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	**145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	**189F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT 2	**145F**
+ARMY MOVES+MUTANT+WIZZBALL HEAD OVER HEALS+COBRA+TANK	
LORICIEL HITS N°6	**179F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS	
IMAGINE ARCADE HITS	**145F**
+ARKANOID+GAME OVER +MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	**165F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER	
ALBUM HEWSON	**145F**
+EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM LORICIEL	**145F**
+5ᵉ AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR	
ALBUM UBISOFT	**195F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGT CAIN	
CARRE D'AS	**195F**
+STARTING BLOCK+DAKAR 4X4 +GORBAF+OMEN OF BOOT	
MALETTE JEUX FIL	**225F**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER +TAI PAN+XEVIOUS	
ELITE 6 PACK N°2	**145F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+SHOCK RIDER	
HIT PACK 2	**145F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD+COMMANDO 86 +JET SET WILLY+YIE	
GAME SET MATCH	**179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG +POOL+KONAMI GOLF BASEBALL +BOXING+HOCK+SUPERDECATHLON	
OCEAN STAR HITS	**145F**
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT +GALVAN+KNIGHT RIDER +STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	**145F**
+BREAKTHRU+THE GOONIES +AVENGER+DESERT FOX+GOLF	
PACK FIL N°2	**189F**
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION +CAULDRON 2+SORCERY	
HIT PACK 1	**75F**
+COMMANDO+FRANCK BRUNO +BOMBJACK+AIRWOLF	
THEY SOLD A MILLION N°3	**145F**
+KUNG FU MASTER+FIGHTER PILOT +GHOSTBUSTER+KAMIKO	

NOUVEAUTES

AQUANAUTE	159F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ATOMIK	129F
BEDLAM	145F
BAD CAT	145F
BLOOD BROTHERS	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRETT	229F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	145F
DANDARE 2	145F
DESOLATOR	145F
DRILLER	169F
FSG...	185F
GABRIEL SE	175F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
INFILTRATOR 2	145F
JINXTER	169F
LA MARQUE JAUNE	209F
LAZER TAG	145F
NAVY MOVES	145F
NIGEL MANSEL	135F
NORTHSTAR	135F
PEPE BEQUILLE	149F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
ROADBLASTERS	145F
ROAD WARS	129F
SHACKLED	145F
SKAAL	199F
SORCERER LORD	219F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	149F
TARGET RENEGADE	145F
TERRAMEX	175F
THE HUNT RED OCTOBER	199F
THE LAST NINJA	149F
TROLL	139F
VZ	139F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VENOM STRIKES BACK	139F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEADB. TOURN.	145F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE	135F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	199F
A.T. FADV TACT FIGHTER	139F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKET MASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BOB WINNER	199F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
GUILD OF THIEVES	199F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
HMS COBRA	209F
LA MASCOTTE	179F
L'AMOR DE CRISTAL	209F
LA GLOIRE DES ETOILES	149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	209F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMITYVILLE	199F
PREDATOR	145F

HIT PARADE (suite)

PROFESSION DETECTIVE	229F
QUAD	139F
QUIN	245F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SCRABBLE	229F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
TETRIS	139F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
WESTERN GAMES	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
BIG BAND ST	195F
BIRDIE	175F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	199F
BLUEBERRY	175F
CRAZY CARS	179F
ENDURO RACER	179F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC	169F
GALACTIC GAME	145F
IZNOGOUD	149F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	179F
L'ANNEAU DE ZENGARA	199F
Les Chiffres & Les Lettres	229F
LE PASSAGER du Temps	195F
Les Passagers du vent 1	295F
LES DIEUX DE LA MER	209F
LES RIPOUX	169F
LE MAITRE DES AMES	199F
L'OEIL DE SETH	199F
MAD BALLS	145F
MARCHE A L'OMBRE	189F
MASQUE PLUS	189F
MEURTRES EN SERIES	299F
MEWILO	179F
MONOPOLY SE	249F
PHANTOM CLUB	149F
PROHIBITION SE	199F
PSYCHO SOLDIER	135F
SILENT SERVICE SE	159F
SCALEXTRIC SE	179F
STIFFLIP AND CO SE	139F
THUNDERCATS	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	169F

PC 1512

LA COLLECTION	**195F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON +STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR+ECHECS...	
PC HITS	**225F**
+TOP GUN+THE DAMBUSTERS +GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ACE 2	195F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	169F
ARMONOSE LE VIKING	229F
ARTICFOX	187F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	[illegible]
AU NOM DE L'HERMINE	[illegible]
BALANCE OF POWER	279F
BARD'S TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	229F

PC 1512 (suite)

BLUEBERRY	215F
BOB WINNER SE	215F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	259F
CHESS MASTER 2000	229F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	179F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARRETT	229F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE SE	165F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	175F
GRAND PRIX 500CC	175F
GRYZOR	195F
GUILD OF THIEVES	229F
GUNSHIP	329F
HMS COBRA	279F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	229F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	165F
JEU DE ROY	129F
JINXTER	229F
KAYSYOR	229F
L'AFFAIRE	235F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	229F
LA MARQUE JAUNE	245F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	229F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	229F
LES RIPOUX	179F
Les PASSAGERS du vent 1	225F
Les PASSAGERS du Vent 2	279F
LES CHIFFRES ET LETTRES	145F
LES CLASSIQUES N°1	175F
LES CLASSIQUES N°2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVINGSTONE	229F
MACAO	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE SE	235F
MISSION	179F
MISSION PACIFIC	229F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMITYVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROHIBITION	225F
QIN	225F
ROCKET RANGER	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	250F
SCRABBLE	229F
SCRAM	225F
SDI	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOLITAIRE ROYALE	199F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	245F
SUPER SKI	225F
SUPER TENNIS	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	165F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	229F
UNIVE MILITARY SIMULAT	229F
VERSAILLES STORY	249F
WIZBALL	185F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	225F

OUVERT DE 9h A 19h DU LUNDI AU VENDREDI

DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES ! AMSTRAD CASSETTES

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

ARCADE ACTION 119F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS D'ARCADE 119F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGEO

AMSTRAD GOLD HITS N°3 119F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS 119F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2

LA COLLECTION KONAMI 119F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECTION 99F
+SABOTEUR1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION

LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES

BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION

OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK

IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER

MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS

ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER

ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT

GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+GOLF+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL

OCEAN ALL STAR HITS 95F
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT
+GALVAN+KNIGHT RIDER
+STREET HAWK+MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+BREAKTHRU+THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLD

PACK FIL N°2 130F
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON2+SORCERY

LES EXCLUSIFS N°1 99F
+LEADERBOARD+TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN

LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE+GREEN BERET
+CAULDRON 2

HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO86+1942

HIT PACK 1 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER+RAMBO
+GHOSTBUSTER+FIGHTER PILOT

LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS

ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS

ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
AQUANAUTE	119F
ATOMIK	119F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BEDLAM	95F
BLOOD BROTHERS	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	95F
CONSPIRATION	145F
DANDARE 2	95F
DESOLATOR	95F
DRILLER	145F
E.X.I.T	145F
FIRETRAP	95F
GABRIEL	130F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HURLEMENTS	125F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
IRON HORSE	99F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
NIGEL MANSELL	95F
NORTHSTAR	95F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMITYVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
RIMRUNNER	89F
ROAD WARS	99F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SORCERER LORD	139F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	89F
TERRAMEX	89F

NOUVEAUTES (suite)

THE LAST NINJA	95F
THE HUNT RED OCTOBER	145F
TROLL	89F
VAMPIRE'S EMPIRE	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEAD TOURNAMEN	95F
BILLY2	135F
BIVOUAC	125F
BIRDIE	135F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
ENDURO RACER	95F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC	139F
IZNOGOUD	195F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MAD BALLS	89F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEURTRES EN SERIES	259F
MONOPOLY	175F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
SCALEXTRIC	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT	89F
SPY VS SPY 2	99F
STIFFLIP AND CO	95F
THUNDERCATS	89F
TOBROUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	249F
ZOMBI	135F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE DOH	89F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
BASKET MASTER	89F
BLOOD VALLEY	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
FLYING SHARCK	99F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA	250F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MATCHDAY 2	89F
OUT RUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SILENT SERVICE	89F
SCRABBLE FR	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
TETRIS	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	195F
WESTERN GAMES	95F
WORLD CL LEADERBOARD	89F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

125 F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature

MICROÏDS GRAND CONCOURS PERMANENT

CONCOURS PORTANT SUR : Super SKI



A partir de ce mois-ci, le principe du concours reste toujours le même (répondre à un questionnaire sur un logiciel donné) mais ce sont les 3 premiers prix qui sont nouveaux : un bon d'achat et 2 abonnements à Amstar respectivement de 6 et 3 mois. Ceci étant dit, précipitez-vous sur vos stylos !

Le concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur le questionnaire découpé dans la revue.
Aucune photocopie ne sera acceptée.



CONCOURS HAN D'ISLANDE

Ne vous étonnez pas de ne pas trouver les résultats du concours sur Han d'Islande qui s'est déroulé dans le n° 18 d'Amstar et ne nous écrivez pas pour faire des réclamations ! En effet, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, la date de clôture a été exceptionnellement fixée pour ce concours au **30 avril 1988** ; alors si vous n'avez pas encore participé, il n'est pas trop tard car vous avez tout le mois d'avril pour vous rattraper et faire deux concours en même temps !

LES LOTS :

1er prix : un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de notre choix.
2ème prix : un abonnement de 6 mois à Amstar.
3ème prix : un abonnement de 3 mois à Amstar.
Du 4ème au 6ème prix : 5 logiciels Microïds.
Du 7ème au 12ème prix : 4 logiciels Microïds.
Du 13ème au 27ème prix : 3 logiciels Microïds.
Du 28ème au 32ème prix : 2 logiciels Microïds.
Du 33ème au 37ème prix : 1 logiciel Microïds.

Les logiciels sont à choisir dans le catalogue MICROIDS.

1 - Caroline ATTIA a été une grande championne de ski ; en quelle année a-t-elle remporté sa dernière victoire ? ______________________________

2 - Dans quelle ville se sont déroulés les Jeux Olympiques d'hiver ?
____

3 - Dans quel numéro d'Amstar y a-t-il eu un superbe banc d'essai de Super Ski ?
____

4 - Dans quelle émission de sport de TF1, Super Ski était-il en vedette, au mois de janvier dernier ? ______________________________

5 - Quel est le nom de l'auteur de Super Ski sur Amstrad ?
____

6 - En quelle année la société Microïds a-t-elle fait son apparition sur le marché des logiciels familiaux ? ______________________________

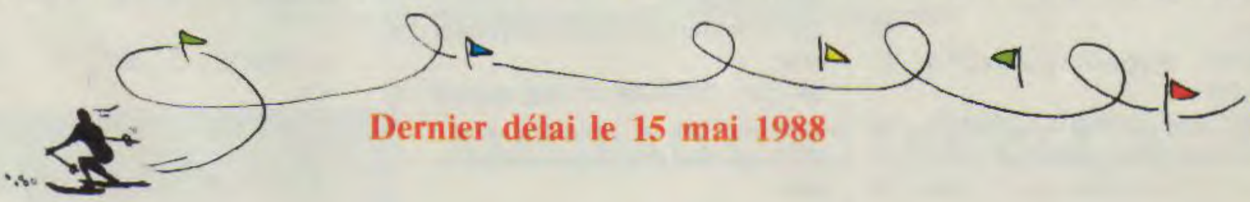
7 - Quelles sont les épreuves disputées dans Super Ski ?
____

8 - Combien y a-t-il (approximativement) de positions différentes du skieur dans Super Ski ?

☐ 20
☐ 40
☐ 80

9 - Question subsidiaire : donnez le nombre de réponses exactes reçues pour ce concours : ______________________________

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.



Dernier délai le 15 mai 1988

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________________

Code Postal ______________________ Ville ______________________

Signature

Si je gagne, je voudrais mon lot sur : ☐ K7 ☐ D7

REBOUND BALL

Marc DELAPIERRE

Valable pour CPC 464 CPC 664 CPC 6128

Rebound Ball est un casse-briques amélioré. Dans chacun des cinq tableaux du jeu, des obstacles seront là pour dévier la balle et vous gêner dans la destruction des briques. Au départ, vous disposez de quatre vies et vous en gagnez une chaque fois que vous passez à un niveau supérieur, c'est-à-dire lorsque vous avez détruit toutes les briques d'un même tableau. Avant de commencer un tableau, vous pouvez bien sûr positionner la raquette à l'aide du joystick pour exécuter votre premier tir.



REMARQUE : *le programme étant écrit en langage machine mis sous forme de datas, il vous faudra patienter après la présentation le temps du chargement des codes.*

```
10 MEMORY 30000                          >AA
20 ' ************************            >LB
30 ' **                      **          >LC
40 ' **    REBOUND BALL      **          >LD
50 ' **                      **          >LE
60 ' **          par         **          >LF
70 ' **                      **          >LG
80 ' **  Marc Delaperriere   **          >LH
90 ' **                      **          >LJ
100 '**                      **          >RB
110 '************************            >RC
130 '                                    >RE
150 MODE 1:INPUT"moniteur couleur(1 >QY
) ou monochrome(2)":f
160 IF f=1 THEN 170 ELSE 180         >UC
170 INK 0.0:INK 1.23,23:INK 13.23:I >ZP
NK 12,10:INK 11,14:INK 10.11:INK 9,
10:INK 8,4:INK 7.2:INK 6.1
180 CLS                              >UD
190 SYMBOL 240.0,127,127,127,127.12 >KE
7,127,127
200 MOVE 320,378:DRAW 638,200:DRAW  >JR
320,22:DRAW 2,200:DRAW 320,378
210 MOVE 320,376:DRAW 636,200:DRAW  >JQ
320,24:DRAW 4,200:DRAW 320,376
220 MOVE 320,374:DRAW 634,200:DRAW  >JP
320,26:DRAW 6,200:DRAW 320,374
230 MOVE 320,360:DRAW 616,200:DRAW  >KP
320,40:DRAW 24,200:DRAW 320,360
240 LOCATE 15.8:PRINT"REBOUND BALL" >ED
250 LOCATE 19.11:PRINT"par"         >XC
260 LOCATE 12.16:PRINT"Marc Delaper >RT
riere"
270 LOCATE 9.25:PRINT"Patientez...C >YC
hargement"
280 RESTORE 4310:FOR a=30000 TO 301 >CL
02:READ b:POKE a.b:NEXT
290 RESTORE 4510:FOR a=30200 TO 304 >CX
04:READ b:POKE a,b:NEXT
300 RESTORE 4890:FOR a=30405 TO 304 >CR
84:READ b:POKE a.b:NEXT
310 RESTORE 5030:FOR a=30606 TO 306 >CP
89:READ b:POKE a,b:NEXT
320 RESTORE 5200:FOR a=30808 TO 308 >CE
20:READ b:POKE a.b:NEXT
330 RESTORE 400:FOR a=38000 TO 4026 >BX
5:READ b:POKE a,b:NEXT
340 MODE 1::LOCATE 5,12:PRINT"Appuy >CC
ez sur feu pour commencer":CALL &BB
03:CALL &BB06:MODE 0:CALL 38000
350 CALL &BB03:INK 1,23,10:CALL &BB >CJ
06
360 :FOR A=1 TO 2000:NEXT:INK 1,23, >TP
23:CLS:GOTO 340
370 ' ***************************** >TA
****
380 ' *   PROGRAMME EN CODE MACHINE >TB
   *
390 ' ***************************** >TC
****
400 DATA 24 , 77 , 89 , 120 , 197 , >WZ
 118
410 DATA 143 , 119 , 49 , 117 , 251 >YW
 , 117
420 DATA 30 , 1 , 14 , 0 , 56 , 1   >QN
430 DATA 24 , 0 , 14 , 0 , 40 , 0   >QH
440 DATA 40 , 0 , 4 , 0 , 1 , 83    >PU
450 DATA 67 , 79 , 82 , 69 , 46 , 4 >UH
8
460 DATA 48 , 48 , 48 , 32 , 32 , 3 >UG
2
470 DATA 86 , 73 , 69 , 83 , 32 , 5 >UU
1
480 DATA 255 , 0 , 0 , 1 , 0 , 0    >PE
490 DATA 37 , 0 , 0 , 15 , 8 , 0    >PZ
500 DATA 1 , 0 , 0 , 50 , 0 , 0     >ND
510 DATA 15 , 10 , 0 , 84 , 65 , 66 >TR
520 DATA 76 , 69 , 65 , 85 , 32 , 4 >UZ
9
530 DATA 255 , 195 , 18 , 156 , 0 , >VQ
 17
540 DATA 20 , 0 , 33 , 142 , 1 , 20 >TQ
5
550 DATA 192 , 187 , 33 , 141 , 148 >YF
 , 126
560 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229 , >WH
 205
570 DATA 252 , 187 , 225 , 35       >QW
580 DATA 24 , 243 , 33 , 132 , 148  >WF
, 54
590 DATA 14 , 17 , 96 , 0 , 33 , 62 >TY

600 DATA 1 , 205 , 192 , 187 , 6 ,  >UJ
14
610 DATA 197 , 62 , 240 , 205 , 252 >YF
 , 187
620 DATA 193 , 16 , 247 , 6 , 8 , 1 >UA
97
630 DATA 237 , 91 , 134 , 148 , 42  >XT
, 136
640 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YW
 , 120
650 DATA 148 , 205 , 51 , 151 , 42  >XG
, 136
660 DATA 148 , 17 , 40 , 0 , 25 , 3 >TY
4
670 DATA 136 , 148 , 193 , 16 , 226 >XQ
 , 33
680 DATA 40 , 0 , 34 , 136 , 148 ,  >UB
6
690 DATA 8 , 197 , 42 , 136 , 148 , >VX
 17
700 DATA 48 , 2 , 205 , 192 , 187 , >VF
 42
710 DATA 120 , 148 , 205 , 51 , 151 >XR
 , 42
720 DATA 136 , 148 , 17 , 40 , 0 ,  >UW
25
730 DATA 34 , 136 , 148 , 193 , 16  >XY
, 227
740 DATA 6 , 7 , 197 , 237          >NL
750 DATA 91 , 134 , 148 , 33 , 104  >VK
, 1
760 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 122 >YD
 , 148
770 DATA 205 , 51 , 151 , 237 , 91  >XN
, 134
780 DATA 148 , 33 , 80 , 0 , 25 , 2 >UQ
35
790 DATA 237 , 83 , 134 , 148 , 193 >XD
```

```
, 16
800 DATA 223 , 237 , 91 , 124 , 148 >XH
, 42
810 DATA 126 , 148 , 205 , 192 , 18 >YZ
7 , 42
820 DATA 116 , 148 , 205 , 254 , 15 >ZC
0 , 205
830 DATA 9 , 187 , 254 , 88 , 40 ,  >UT
8
840 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 101 >YV
, 151
850 DATA 24 , 241 , 42 , 124 , 148  >VK
, 1
860 DATA 28 , 0 , 9 , 34 , 128 , 14 >UY
8
870 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 91  >XY
, 128
880 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YF
, 114
890 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 20 >XF
5 , 6
900 DATA 187 , 42 , 114 , 148 , 205 >XL
, 25
910 DATA  189 , 205 , 254 , 150     >RL
920 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 235 >YQ
, 237
930 DATA 75 , 138 , 148 , 9 , 9 , 2 >UH
35
940 DATA 237 , 83 , 128 , 148 , 42  >XV
, 130
950 DATA 148 , 237 , 75 , 138 , 148 >WV
, 9
960 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 192 >YM
, 187
970 DATA 42 , 114 , 148 , 205 , 254 >YC
, 150
980 DATA 205 , 101 , 151 , 205 , 6  >XX
, 153
990 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 122 >YR
, 254
1000 DATA 2 , 40 , 10 , 42 , 130 ,  >VX
148
1010 DATA 124 , 254 , 1 , 40 , 9 ,  >UC
24
1020 DATA 186 , 123 , 254 , 30 , 48 >XG
, 10
1030 DATA 24 , 239 , 125 , 254 , 64 >YG
, 210
1040 DATA 162 , 150 , 24 , 171 , 42 >XB
, 114
1050 DATA 148 , 205 , 25 , 189 , 20 >ZD
5 , 254
1060 DATA 150 , 237 , 91 , 128 , 14 >ZD
8 , 235
1070 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 >YE
7 , 66
1080 DATA 237 , 66 , 235 , 237      >RU
1090 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 >YX
, 148
1100 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 9  >WU
, 34
1110 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YX
87 , 42
1120 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZE
50 , 205
1130 DATA 101 , 151 , 205 , 188 , 1 >ZK
53 , 237
1140 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 >XR
4 , 0
1150 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148  >XR
, 124
1160 DATA 254 , 1 , 40 , 10 , 24 ,  >VA
184
1170 DATA 123 , 254 , 80 , 218 , 15 >ZC
3 , 149
1180 DATA 24 , 238 , 125 , 254 , 64 >XJ
, 48
1190 DATA 2 , 24 , 169 , 42 , 114 , >WH
148
1200 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 >YD
4 , 150
1210 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 23 >ZJ
5 , 237
1220 DATA 75 , 138 , 148 , 237 , 66 >YF
, 237
1230 DATA 66 , 235 , 237 , 83 , 128 >YE
, 148
1240 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 75 >YT
, 138
1250 DATA 148 , 237 , 66 , 34       >QM
1260 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YD
87 , 42
1270 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZL
50 , 205
1280 DATA 101 , 151 , 205 , 70 , 15 >YV
3 , 237
1290 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 >XY
4 , 0
1300 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148  >XN
, 124
1310 DATA 254 , 0 , 40 , 9 , 24 , 1 >UY
83
1320 DATA 123 , 254 , 80 , 56 , 15  >WE
, 24
1330 DATA 239 , 125 , 254 , 26 , 24 >YD
5 , 220
1340 DATA 221 , 151 , 241 , 218 , 2 >ZR
38 , 149
1350 DATA 24 , 163 , 42 , 114 , 148 >YM
, 205
1360 DATA 25 , 189 , 205 , 254 , 15 >ZK
0 , 237
1370 DATA 91 , 128 , 148 , 235 , 23 >YE
7 , 75
1380 DATA 138 , 148 , 9 , 9 , 235 , >WN
237
1390 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 >YA
, 148
1400 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 >YB
7 , 66
1410 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZD
2 , 187
1420 DATA 42 , 114 , 148 , 205      >RD
1430 DATA 254 , 150 , 205 , 101 , 1 >ZY
51 , 205
1440 DATA 129 , 153 , 237 , 91 , 12 >ZJ
8 , 148
1450 DATA 122 , 254 , 2 , 40 , 10 , >VJ
42
1460 DATA 130 , 148 , 124 , 254 , 0 >XD
, 40
1470 DATA 10 , 24 , 185 , 123 , 254 >XX
, 30
1480 DATA 210 , 69 , 150 , 24 , 238 >YQ
, 125
1490 DATA 254 , 26 , 245 , 220 , 22 >YE
1 , 151
1500 DATA 241 , 218 , 153 , 149 , 2 >YC
4 , 164
1510 DATA 78 , 35 , 70 , 35 , 235 , >WF
205
1520 DATA 26 , 151 , 197 , 229 , 26 >XQ
, 78
1530 DATA 119 , 121 , 18 , 35 , 19  >WJ
, 16
1540 DATA 247 , 225 , 205 , 38 , 18 >ZN
8 , 193
1550 DATA 13 , 32 , 237 , 201 , 245 >YW
, 197
1560 DATA 213 , 205 , 198 , 187 , 2 >YG
03 , 60
1570 DATA 203 , 29 , 203 , 58 , 203 >XZ
, 27
1580 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 205 >XC
, 29
1590 DATA 188 , 209 , 193 , 241     >TA
1600 DATA 201 , 78 , 35 , 70 , 35 , >WT
235
1610 DATA 205 , 76 , 151 , 197 , 22 >YW
9 , 26
1620 DATA 119 , 35 , 19 , 16 , 250  >XF
, 225
1630 DATA 205 , 38 , 188 , 193 , 13 >XD
, 32
1640 DATA 240 , 201 , 245 , 197 , 2 >ZM
13 , 205
1650 DATA 198 , 187 , 203 , 60 , 20 >YR
3 , 29
```

```
1660 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 203 >XB
, 58
1670 DATA 203 , 27 , 205 , 29 , 188 >YB
, 209
1680 DATA 193 , 241 , 201 , 205 , 3 >ZA
6 , 187
1690 DATA 230 , 15 , 200 , 245 , 23 >YJ
7 , 91
1700 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 >YF
8 , 205
1710 DATA 192 , 187 , 241 , 205 , 1 >ZX
65 , 151
1720 DATA 218 , 154 , 151 , 237 , 8 >YG
3 , 124
1730 DATA 148 , 34 , 126 , 148 , 42 >YR
, 116
1740 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >YH
37 , 91
1750 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 >ZC
8 , 205
1760 DATA  192 , 187 , 42 , 116      >RH

1770 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >ZC
37 , 91
1780 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZE
8 , 205
1790 DATA 192 , 187 , 201 , 24 , 6  >WP
, 16
1800 DATA 0 , 252 , 1 , 80 , 0 , 24 >TN
5
1810 DATA 205 , 198 , 187 , 241 , 3 >YG
1 , 31
1820 DATA 235 , 31 , 48 , 16 , 237  >WB
, 75
1830 DATA 167 , 151 , 183 , 237 , 6 >ZN
6 , 229
1840 DATA 237 , 75 , 171 , 151 , 23 >YA
7 , 66
1850 DATA 225 , 216 , 31 , 48 , 16  >XF
, 237
1860 DATA 75 , 167 , 151 , 9 , 229  >XD
, 237
1870 DATA 75 , 169 , 151 , 183 , 23 >YN
7 , 66
1880 DATA 225 , 63 , 216 , 235 , 20 >ZF
1 , 237
1890 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YE
, 148
1900 DATA 205 , 192 , 187 , 17 , 25 >ZG
2 , 255
1910 DATA 33 , 242 , 255 , 205 , 24 >ZH
3 , 187
1920 DATA 254 , 0 , 245 , 196 , 95  >XW
, 155
1930 DATA  241 , 194 , 189 , 152     >TN

1940 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YV
, 130
1950 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 1 >YV
7 , 16
1960 DATA 0 , 33 , 242 , 255 , 205  >XN
, 243
1970 DATA 187 , 254 , 0 , 245 , 196 >XA
, 95
1980 DATA 155 , 241 , 194 , 189 , 1 >AG
52 , 209
1990 DATA 209 , 237 , 91 , 128 , 14 >YD
8 , 42
2000 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 >YW
87 , 42
2010 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 >ZJ
50 , 237
2020 DATA 91 , 124 , 148 , 42 , 126 >YQ
, 148
2030 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >YH
6 , 148
2040 DATA 205 , 254 , 150 , 33 , 30 >WH
, 1
2050 DATA 34 , 124 , 148 , 33 , 126 >YQ
, 148
2060 DATA 54 , 14 , 33 , 48 , 1 , 3 >TQ
4
2070 DATA 128 , 148 , 33 , 130 , 14 >YK
8 , 54
2080 DATA 24 , 33 , 40 , 0 , 34 , 1 >UU
34
2090 DATA 148 , 34 , 136 , 148 , 33 >YA
, 159
2100 DATA 148 , 126 , 254 , 48       >RG

2110 DATA 40 , 15 , 53 , 62 , 0 , 2 >UM
05
2120 DATA 14 , 188 , 205 , 3 , 187  >XE
, 205
2130 DATA 6 , 187 , 195 , 191 , 148 >XY
, 62
2140 DATA 0 , 205 , 14 , 188 , 17 , >WU
160
2150 DATA 0 , 33 , 200 , 0 , 205 ,  >VZ
192
2160 DATA 187 , 33 , 141 , 148 , 12 >ZG
6 , 254
2170 DATA 32 , 40 , 8 , 229 , 205 , >WB
252
2180 DATA 187 , 225 , 35 , 24 , 243 >XB
, 33
2190 DATA 150 , 148 , 54 , 48 , 33  >XK
, 148
2200 DATA 148 , 54 , 48 , 33 , 149  >XR
, 148
2210 DATA 54 , 48 , 33 , 147 , 148  >WF
, 54
2220 DATA 48 , 33 , 159 , 148 , 54  >WC
, 51
2230 DATA 33 , 1 , 0 , 34 , 140 , 1 >UA
48
2240 DATA 33 , 189 , 148 , 54 , 49  >WE
, 33
2250 DATA 141 , 148 , 54 , 83 , 205 >WG
, 3
2260 DATA 187 , 205 , 6 , 187 , 201 >XC
, 33
2270 DATA 150 , 148 , 126 , 254      >RV
2280 DATA 57 , 40 , 3 , 52 , 24 , 2 >TZ
6
2290 DATA 54 , 48 , 43 , 126 , 254  >WN
, 57
2300 DATA 40 , 3 , 52 , 24 , 15 , 5 >TN
4
2310 DATA 48 , 43 , 126 , 254 , 57  >WW
, 40
2320 DATA 3 , 52 , 24 , 4 , 54 , 48 >TM

2330 DATA 43 , 52 , 17 , 212 , 0 ,  >UM
33
2340 DATA 142 , 1 , 205 , 192 , 187 >XA
, 33
2350 DATA 147 , 148 , 126 , 254 , 3 >YE
2 , 40
2360 DATA 8 , 229 , 205 , 252 , 187 >YJ
, 225
2370 DATA 35 , 24 , 243 , 237 , 91  >XQ
, 128
2380 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZE
5 , 192
2390 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZM
8 , 148
2400 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZC
2 , 187
2410 DATA 17 , 8 , 0 , 33 , 4 , 0   >QL

2420 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YX
3 , 202
2430 DATA 29 , 154 , 254 , 1 , 202  >XT
, 102
2440 DATA  155 , 237 , 91 , 128      >RF

2450 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZC
5 , 192
2460 DATA 187 , 17 , 20 , 0 , 33 ,  >VH
254
2470 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >ZA
54 , 13
2480 DATA 202 , 15 , 154 , 237 , 91 >YR
, 128
2490 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZG
5 , 192
2500 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZE
8 , 148
2510 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZE
2 , 187
```

```
2520 DATA 17 , 4 , 0 , 33 , 246 , 2 >UN
55
2530 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YZ
3 , 202
2540 DATA 43 , 154 , 237 , 91 , 128 >YD
 , 148
2550 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZJ
2 , 187
2560 DATA 17 , 248 , 255 , 33 , 252 >YD
 , 255
2570 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YD
3 , 202
2580 DATA 57 , 154 , 237 , 91 , 128 >YN
 , 148
2590 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZN
2 , 187
2600 DATA 201 , 237 , 91 , 128 , 14 >YH
8 , 42
2610 DATA 130 , 148 , 205 , 192      >RP

2620 DATA 187 , 17 , 8 , 0 , 33 , 2 >UK
46
2630 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >YG
54 , 13
2640 DATA 202 , 71 , 154 , 237 , 91 >YR
 , 128
2650 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZE
5 , 192
2660 DATA 187 , 17 , 20 , 0 , 33 ,  >VH
252
2670 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 >ZC
54 , 13
2680 DATA 202 , 85 , 154 , 237 , 91 >YB
 , 128
2690 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZJ
5 , 192
2700 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 >ZG
8 , 148
2710 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZG
2 , 187
2720 DATA 17 , 248 , 255 , 33 , 254 >YD
 , 255
2730 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YB
3 , 202
2740 DATA 99 , 154 , 237 , 91 , 128 >YT
 , 148
2750 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 >ZL
2 , 187
2760 DATA 17 , 4 , 0 , 33 , 4 , 0   >QQ

2770 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 >YF
3 , 202
2780 DATA 113 , 154 , 237 , 91      >RN
2790 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZG
8 , 205
2800 DATA 192 , 187 , 17 , 8 , 0 ,  >UX
33
2810 DATA 4 , 0 , 205 , 243 , 187 , >WK
254
2820 DATA 1 , 202 , 102 , 155 , 237 >XZ
 , 91
2830 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZB
8 , 205
2840 DATA 192 , 187 , 201 , 205 , 1 >ZZ
27 , 154
2850 DATA 58 , 161 , 148 , 254 , 12 >ZW
7 , 218
2860 DATA 36 , 155 , 195 , 190 , 15 >ZT
4 , 205
2870 DATA 127 , 154 , 58 , 161 , 14 >ZT
8 , 254
2880 DATA 127 , 218 , 36 , 155 , 19 >ZR
5 , 241
2890 DATA 154 , 205 , 127 , 154 , 5 >ZH
8 , 161
2900 DATA 148 , 254 , 127 , 218 , 1 >ZD
90 , 154
2910 DATA 195 , 140 , 154 , 205 , 1 >ZW
27 , 154
2920 DATA 58 , 161 , 148 , 254 , 12 >ZU
7 , 218
2930 DATA 241 , 154 , 195 , 140 , 1 >ZV
54 , 205
2940 DATA 127 , 154 , 58 , 161 , 14 >ZQ
8 , 254
2950 DATA  127 , 218 , 190 , 154    >TK

2960 DATA 195 , 140 , 154 , 205 , 1 >ZB
27 , 154
2970 DATA 58 , 161 , 148 , 254 , 12 >ZZ
7 , 218
2980 DATA 36 , 155 , 195 , 190 , 15 >ZW
4 , 205
2990 DATA 127 , 154 , 58 , 161 , 14 >ZW
8 , 254
3000 DATA 127 , 218 , 140 , 154 , 1 >ZM
95 , 241
3010 DATA 154 , 205 , 127 , 154 , 5 >YA
8 , 161
3020 DATA 148 , 254 , 127 , 218 , 2 >ZU
41 , 154
3030 DATA 195 , 36 , 155 , 58 , 161 >YC
 , 148
3040 DATA 79 , 135 , 135 , 135 , 12 >YT
9 , 60
3050 DATA 50 , 161 , 148 , 201 , 20 >YG
9 , 237
3060 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YV
 , 148
3070 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >ZC
4 , 148
3080 DATA 205 , 254 , 150 , 205 , 1 >ZV
89 , 152
3090 DATA 205 , 88 , 155 , 42 , 128 >YD
 , 148
3100 DATA 1 , 8 , 0 , 9 , 34 , 128  >RM

3110 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 1  >VK
 , 4
3120 DATA 0 , 9 , 34 , 130          >NA
3130 DATA 148 , 237 , 91 , 128 , 14 >ZR
8 , 195
3140 DATA 189 , 149 , 209 , 237 , 9 >ZQ
1 , 128
3150 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 >ZA
5 , 192
3160 DATA 187 , 42 , 114 , 148 , 20 >ZF
5 , 254
3170 DATA 150 , 205 , 189 , 152 , 2 >ZB
05 , 88
3180 DATA 155 , 42 , 128 , 148 , 1  >VC
 , 8
3190 DATA 0 , 237 , 66 , 34 , 128 , >WP
148
3200 DATA 42 , 130 , 148 , 1 , 4 ,  >TN
0
3210 DATA 9 , 34 , 130 , 148 , 237  >WE
 , 91
3220 DATA 128 , 148 , 195 , 20 , 15 >YF
0 , 209
3230 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YN
 , 130
3240 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 4 >YH
2 , 114
3250 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 >ZZ
05 , 189
3260 DATA 152 , 205 , 88 , 155 , 42 >YT
 , 128
3270 DATA 148 , 1 , 8 , 0 , 9 , 34  >RD

3280 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >XT
8 , 1
3290 DATA 4 , 0 , 237 , 66          >NQ
3300 DATA 34 , 130 , 148 , 237 , 91 >YP
 , 128
3310 DATA 148 , 195 , 199 , 150 , 2 >AC
09 , 237
3320 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 >YU
 , 148
3330 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 >ZB
4 , 148
3340 DATA 205 , 254 , 150 , 205 , 1 >ZU
89 , 152
3350 DATA 205 , 88 , 155 , 42 , 128 >YC
 , 148
3360 DATA 1 , 8 , 0 , 237 , 66 , 34 >TY

3370 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >XT
8 , 1
3380 DATA 4 , 0 , 237 , 66 , 34 , 1 >UQ
30
```

```
3390 DATA 148 , 237 , 91 , 128 , 14 >ZA
8 , 195
3400 DATA 108 , 150 , 33 , 163 , 14 >YA
8 , 205
3410 DATA 170 , 188 , 201 , 33 , 17 >YF
2 , 148
3420 DATA 205 , 170 , 188 , 201 , 2 >YC
37 , 91
3430 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >YG
8 , 205
3440 DATA 192 , 187 , 209 , 42 , 11 >ZH
4 , 148
3450 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 >ZE
4 , 150
3460 DATA  33 , 132 / 148 , 126     >RC
3470 DATA 254 , 1 , 202 , 224 , 155 >XZ
 , 53
3480 DATA 42 , 130 , 148 , 1 , 8 ,  >TD
0
3490 DATA 237 , 66 , 34 , 130 , 148 >XL
 , 42
3500 DATA 128 , 148 , 17 , 9 , 0 ,  >UT
25
3510 DATA 17 , 32 , 0 , 6 , 0 , 237 >TB

3520 DATA 82 , 56 , 3 , 4 , 24 , 24 >UC
9
3530 DATA 33 , 0 , 0 , 17 , 32 , 0  >RL

3540 DATA 25 , 16 , 253 , 229 , 205 >YH
 , 189
3550 DATA 152 , 205 , 95 , 155 , 20 >YQ
9 , 33
3560 DATA 62 , 1 , 205 , 192 , 187  >WH
 , 62
3570 DATA 128 , 205 , 252 , 187 , 2 >ZC
05 , 127
3580 DATA 154 , 58 , 161 , 148 , 25 >ZU
4 , 127
3590 DATA 218 , 204 , 155 , 195 , 2 >ZF
14 , 155
3600 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 >YF
 , 130
3610 DATA 148 , 195 , 199 , 150 , 2 >ZP
37 , 91
3620 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 >ZH
8 , 195
3630 DATA  108 , 150 , 33 , 159     >RZ
3640 DATA 148 , 52 , 33 , 189 , 148 >YJ
 , 126
3650 DATA 254 , 56 , 32 , 2 , 54 ,  >UH
48
3660 DATA 52 , 33 , 140 , 148 , 52  >WU
 , 33
3670 DATA 40 , 0 , 34 , 134 , 148 , >VR
34
3680 DATA 136 , 148 , 237 , 91 , 12 >ZQ
4 , 148
3690 DATA 42 , 126 , 148 , 205 , 19 >ZW
2 , 187
3700 DATA 33 , 24 , 0 , 34 , 130 ,  >VJ
148
3710 DATA 42 , 116 , 148 , 205 , 25 >ZA
4 , 150
3720 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 , >VR
17
3730 DATA 176 , 0 , 33 , 200 , 0 ,  >VW
205
3740 DATA 192 , 187 , 33 , 181 , 14 >ZQ
8 , 126
3750 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229  >XL
 , 205
3760 DATA 252 , 187 , 225 , 35 , 24 >YU
 , 243
3770 DATA 205 , 3 , 187 , 205 , 6 , >WH
187
3780 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 , >WN
237
3790 DATA 91 , 124 , 148 , 33 , 140 >YC
 , 148
3800 DATA 126 , 254 , 1 , 40        >PX
3810 DATA 20 , 254 , 2 , 40 , 21 ,  >VB
254
3820 DATA 3 , 40 , 22 , 254 , 4 , 4 >TR
0
3830 DATA 23 , 254 , 5 , 40 , 24 ,  >VN
254
3840 DATA 6 , 40 , 25 , 1 , 159 , 1 >UY
56
3850 DATA 24 , 27 , 1 , 181 , 156 , >VV
24
3860 DATA 22 , 1 , 215 , 156 , 24 , >VN
17
3870 DATA 1 , 245 , 156 , 24 , 12 , >UX
1
3880 DATA 31 , 157 , 24 , 7 , 33 ,  >VQ
140
3890 DATA 148 , 54 , 1 , 24 , 151 , >VK
10
3900 DATA 111 , 3 , 10 , 103 , 3 ,  >VM
125
3910 DATA 254 , 0 , 32 , 6 , 124 ,  >VM
254
3920 DATA 0 , 202 , 194 , 148 , 10  >WX
 , 95
3930 DATA 3 , 10 , 87 , 3 , 197 , 2 >UZ
05
3940 DATA 192 , 187 , 42 , 118 , 14 >ZQ
8 , 205
3950 DATA 51 , 151 , 193 , 24 , 220 >WK
 , 4
3960 DATA 1 , 140 , 0 , 4 , 1 , 204 >R6
3970 DATA 1 , 220 , 0 , 220         >NC
3980 DATA 0 , 220 , 0 , 124 , 1 , 1 >UW
80
3990 DATA 0 , 44 , 1 , 0 , 0 , 24   >QW

4000 DATA 1 , 44 , 1 , 4 , 1 , 220  >RM

4010 DATA 0 , 4 , 1 , 124 , 1 , 220 >RB

4020 DATA 0 , 140 , 0 , 220 , 0 , 2 >UZ
04
4030 DATA 1 , 180 , 0 , 220 , 0 , 1 >UJ
80
4040 DATA 0 , 124 , 1 , 140 , 0 , 4 >TZ
4
4050 DATA 1 , 0 , 0 , 24 , 1 , 44   >QN

4060 DATA 1 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 >UC
00
4070 DATA 0 , 4 , 1 , 200 , 0 , 84  >RV

4080 DATA 1 , 200 , 0 , 164 , 1 , 1 >UN
60
4090 DATA 0 , 100 , 0 , 160 , 0 , 2 >UK
44
4100 DATA 1 , 0 , 0 , 4 , 1 , 160   >QK

4110 DATA 0 , 4 , 1 , 240 , 0 , 4   >QE
4120 DATA 1 , 64 , 1 , 4 , 1 , 144  >RY

4130 DATA 1 , 4 , 1 , 224 , 1 , 180 >TD

4140 DATA 0 , 120 , 0 , 180         >NV
4150 DATA 0 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 >TX
4
4160 DATA 1 , 180 , 0 , 104 , 1 , 1 >UQ
80
4170 DATA 0 , 184 , 1 , 0 , 0 , 180 >RG

4180 DATA 0 , 80 , 0 , 180 , 0 , 12 >TM
0
4190 DATA 0 , 180 , 0 , 200 , 0 , 1 >UN
80
4200 DATA 0 , 240 , 0 , 180 , 0 , 2 >TX
4
4210 DATA 1 , 180 , 0 , 64 , 1 , 18 >TM
0
4220 DATA 0 , 104 , 1 , 180 , 0 , 1 >UL
44
4230 DATA 1 , 180 , 0 , 224 , 1 , 1 >UR
80
4240 DATA 0 , 8 , 2 , 0 , 0 , 0     >NE
4250 ' **************************** >YD
****
4260 ' *    definition des sprites  >YE
   *
4270 ' **************************** >YF
****
```

```
4280 '                              >YG
4290 'Sprite 1:mur des cotes        >YH
4300 '                              >XK
4310 DATA 2 , 20 , 5 , 65 , 195 , 1 >UY
95
4320 DATA 195 , 130 , 54 , 22 , 60  >XP
, 203
4330 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203  >XM
, 203
4340 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203  >WM
, 54
4350 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54  >WD
, 22
4360 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22  >WC
, 60
4370 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60  >XK
, 203
4380 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203  >XT
, 203
4390 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203  >WT
, 54
4400 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54  >WZ
, 22
4410 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22  >WY
, 60
4420 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60  >XF
, 203
4430 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203  >XN
, 203
4440 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203  >WN
, 54
4450 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54  >WE
, 22
4460 DATA 60 , 203 , 203 , 51 , 51  >WC
, 51
4470 DATA 51 , 34 , 17 , 51 , 51 ,  >UD
51
4480 '                              >YJ
4490 'sprite 2:plafond              >YK
4500 '                              >YB
4510 DATA 0 , 0 , 0 , 20 , 10 , 0   >QY

4520 DATA 207 , 207 , 207 , 207 , 2 >ZR
07 , 207
4530 DATA 207 , 207 , 0 , 1 , 60 ,  >UH
60
4540 DATA 7 , 237 , 1 , 60 , 60 , 2 >UJ
22
4550 DATA 138 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >VR
237
4560 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 138  >WX
, 35
4570 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TN

4580 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WM
, 60
4590 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UG
2
4600 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TJ
7
4610 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WN
, 35
4620 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TJ

4630 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WH
, 60
4640 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UC
2
4650 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TP
7
4660 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WU
, 35
4670 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TP

4680 DATA 60 , 222 , 143 , 35       >QK

4690 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TR

4700 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WF
, 60
4710 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UA
2
4720 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TM
7
4730 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WR
, 35
4740 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TM

4750 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WL
, 60
4760 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UF
2
4770 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 ,  >TT
7
4780 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143  >WX
, 35
4790 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 >TT

4800 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60  >WG
, 60
4810 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 >UB
2
4820 DATA 143 , 51 , 51 , 51 , 51 , >VA
51
4830 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 0 , 1 >TP
7
4840 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 51 ,  >UB
51
4850 DATA  51 , 34 , 0 , 0          >MJ
4860 '                              >ZA
4870 'Sprite 3:raquette             >ZB
4880 '                              >ZC
4890 DATA  7 , 9 , 0 , 51 , 51      >PN
4900 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 >TA
4910 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161  >WN
, 67
4920 DATA 195 , 195 , 0 , 67 , 240  >XN
, 240
4930 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 >XN
5 , 2
4940 DATA 82 , 161 , 3 , 161 , 3 ,  >VM
161
4950 DATA 3 , 240 , 2 , 67 , 240 ,  >VV
240
4960 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 >XR
5 , 2
4970 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161  >WV
, 67
4980 DATA 195 , 195 , 0 , 0 , 51 ,  >UE
51
4990 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 >TK

5000 '                              >XH
5010 'sprite 4:obstacle             >XJ
5020 '                              >XK
5030 DATA 0 , 16 , 5 , 0 , 243 , 24 >TX
3
5040 DATA 243 , 0 , 81 , 243 , 243  >XC
, 243
5050 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 >ZA
3 , 162
5060 DATA 243 , 51 , 51 , 51 , 243  >XA
, 243
5070 DATA 115 , 243 , 179 , 243 , 2 >ZX
43 , 115
5080 DATA 51 , 179 , 243 , 243 , 11 >YR
5 , 51
5090 DATA 179 , 243 , 243 , 115 , 5 >ZK
1 , 179
5100 DATA 243 , 243 , 115 , 51 , 17 >YD
9 , 243
5110 DATA 243 , 115 , 51 , 179 , 24 >YG
3 , 243
5120 DATA 115 , 51 , 179 , 243 , 24 >YH
3 , 115
5130 DATA 243 , 179 , 243 , 243 , 5 >YF
1 , 51
5140 DATA 51 , 243 , 81 , 243 , 243 >YR
, 243
5150 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 >ZB
3 , 162
5160 DATA 0 , 243 , 243 , 243 , 0 , >WP
255
5170 '                              >YF
5180 'sprite 5:balle                >YG
5190 '                              >YH
5200 DATA 82 , 4 , 2 , 81 , 162 , 2 >UL
42
5210 DATA 241 , 242 , 241 , 81 , 16 >XB
2 , 0
5220 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0     >NT
```

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou
DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes
et écrans, permettant un bidouillage [illegible]
Grâce au TOOLKIT, [illegible] les résultats [illegible]
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et [illegible] pour
[illegible]
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur
[illegible] les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
[illegible] un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc [illegible]
Compatible avec les ROMS en cartes d'extension et permet aussi de les [illegible]
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
[illegible] n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Telephone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :
- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs
- EUROCHEQUE en livres sterling
  ou CHEQUE BANCAIRE en sterling compensable en Angleterre
- CARTES DE CREDIT INTERNATIONALES par écrit ou par téléphone : VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

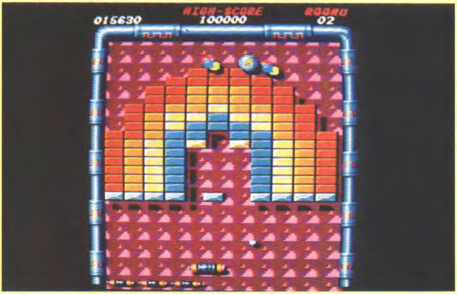
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

ARKANOID II

(Revenge of Doh)

Arcade

Arkanoïd revient, l'unique, le seul, l'inoubliable (malgré ses bugs) casse-briques, nous préparait sa deuxième partie. Le scénario vous entraîne à bord du Vaus II qui ressemble à s'y méprendre au Vaus I. Figurez-vous qu'à la fin d'Arkanoïd, le vilain Doh était plutôt mal en point. Mais tel le Phœnix renaissant de ses cendres, voici à nouveau l'entité Doh qui utilise un gigantesque vaisseau spatial, le Zarg afin de conquérir votre univers et surtout de se venger de l'affront subi.
Ah, qu'il est beau l'Arkanoïd nouveau ! On retrouve avec une joie non dissimulée l'écran en hauteur si familier à nos yeux rougis par le temps et le balayage vidéo. On empoigne alors son joystick et l'on se remémore les instants joyeux où d'une main légère et sûre l'on guidait la baballe énergétique au travers des 32 tableaux colorés.
Pour Arkanoïd II, le luxe est de rigueur : même si cela ne touche que des détails. Le pourtour de l'écran est plus fouillé. Les fonds de décor sont égaux à eux-mêmes, le Vaus est également plus compact que le premier modèle. On jette un coup d'œil vers le haut de l'écran et là s'agitent toujours de petits aliens sympathiques et tourbillonnants. Une petite différence tout de même, certaines espèces se reproduisent au fur et à mesure du jeu et les rejetons bien que petits n'en sont pas moins aussi dangereux que leurs parents.
Mis à part ces quelques remarques, la véritable différence vient des "gélules" qui pleuvent parfois sur le Vaus. Un laser est fourni gratuitement à tous les joueurs qui capturent la gélule "L". Vitesse de la balle ralentie, "collage" sur la raquette (le Vaus bien sûr !), vie supplémentaire, accroissement de taille du Vaus. Toutes ces caractéristiques étaient déjà présentes dans le premier volet d'Arkanoïd. Il y a également quelques adaptations : vous pouvez toujours obtenir des balles multiples mais cette fois-ci, elles sont 5 à se partager l'écran ! L'option "3 balles" possède une fonction supplémentaire : la régénération, c'est-à-dire que si 1 ou 2 balles sortent de l'écran, elles sont automatiquement remises en jeu. Bien évidemment, si vous laissez passer les 3, vous perdez une vie. Enfin une dernière "adaptation" : la lettre "B" ouvre les portes d'accès aux tableaux suivants. J'ai bien dit "les portes", en effet, il y a 2 sorties possibles qui mènent à deux tableaux différents. Passons maintenant aux fonctions qui n'existent pas dans la précédente version : la création d'un "fantôme" du Vaus qui le suit comme son ombre. Ceci afin de détourner plus facilement la balle.
Dans le même style, on trouve le dédoublement : deux raquettes côte à côte se disputant l'honneur de renvoyer la sphère. La seule option contre Vaus est la réduction de taille de la raquette. La dernière capsule immaculée, est la pochette-surprise : elle peut contenir aussi bien un laser à tir continu qu'une balle rouge qui détruit absolument tout sur son passage (même les briques indestructibles !). Citons quelques briques spéciales : celles qui disparaissent pendant quelques instants pour mieux réapparaître au moment le plus inopportun. Admirons avec ravissement les briques-raquettes qui se mettent en marche dès qu'elles sont touchées : c'est quelque fois très énervant mais le plus souvent très pratique pour anéantir plus rapidement ces satanés murs●





Notre avis :

Arkanoïd II possède quelques "plus" par rapport à son aîné. Les graphismes sont très fouillés (dégradés multicolores, Vaus décoré). Musique et animation sont, à mon avis, moins bonnes que sur la première partie. En effet, la balle et la raquette sont plus lentes et le déplacement du Vaus est légèrement saccadé.
Mais ne chipotons pas, ce casse-briques est très agréable à jouer et devrait permettre aux fanatiques de se défouler à loisir.
P. - S. : Il y a également une pause (elle n'est pas indiquée dans la notice), il s'agit de la touche ENTER pour stopper le jeu et SHIFT pour le débloquer.


Que La Force soit avec Vous
"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le défi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage".
GAUNTLET
ATARI GAMES
C & VG, ont-ils dit. "Graphisme superbe, bon son, parfaitement jouable – que voulez-vous de plus?" Meilleure vente en 1986. Un Noi au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.
ATARI GAMES
ATARI GAMES
LES GEANTS DE L'ARCADE
ROAD RUNNER
Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées". Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.
INDIANA JONES
ST User a dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action." Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 18 semaines.
Amstrad • CBM 64/128
Spectrum 48/128K
RYGAR
TECMO
"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX. "Ceci est un jeu superbe". YOUR SINCLAIR.
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DE MOUSQUETTES, 06740 CHÂTEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712.

PIRATES

Aventure

- Navi'e à t'ibo'd ! Navi'e à t'ibo'd !
- Combien de fois t'ai-je dit de ne pas imiter les pirates d'Astérix ? Quel type de navire ?
- Un gallion espagnol, cap'tain !
- Alors, on passe au large, ils sont bien mieux armés et plus nombreux que nous. En deux ans de navigation dans la mer des Caraïbes, j'ai appris à être prudent. Il n'y a de bon pirate que de pirate vivant !



Et avec la cargaison que je transporte... Nous avons réussi un beau coup la semaine dernière en arraisonnant un navire marchand espagnol et nos cales sont pleines. Depuis un mois, date de ma rencontre à Port Royale avec le gouverneur, qui m'a appris notre entrée en guerre avec l'Espagne, nous n'avons pas touché terre. Ma "mission" consistait à me rendre à Santiago puis à Petit Goave, tout en détruisant à chaque fois que possible les navires espagnols. Petit à petit, je vais monter une flottille pirate dont la puissance de feu ne sera pas à négliger. Un moyen comme un autre de me faire un nom !

Au début, je recrutais mes hommes d'équipage dans les tavernes ; des gaillards prêts à tout... mais aussi les premiers à déserter en cas de coup dur ! Maintenant, je suis plus exigeant lors de mes choix. C'est dans une de ces tavernes que j'ai rencontré un vieil ivrogne, tout imprégné de rhum qui, pour 500 pièces d'or, m'a remis une carte au trésor hélas à demi-déchirée que je conserve au fond de ma poche. Je ne désespère pas de retrouver ce petit coin perdu près de Caracas où est enfouie une véritable fortune grâce à laquelle je pourrai m'acheter les consciences les plus honnêtes...

Je me donne encore 2 ou 3 ans à naviguer ainsi et, si Dieu ou le diable me prêtent vie jusque-là, je me retirerai en partageant mon butin pour une retraite bien méritée !

Notre avis :

Ce jeu de MicroProse était très attendu car annoncé depuis fort longtemps. L'aventure pirate est enfin à votre portée ! Après avoir déplié la carte et lu une partie de l'épais manuel qui accompagne la disquette (pour 6128 seulement, hélas !), on peut partir à l'aventure sur les eaux bleues des Caraïbes. Graphismes et animations n'ont rien d'exceptionnel mais l'intérêt du jeu ne se situe pas sur ces points.
"Pirates" est une reconstitution assez fidèle de ce qui se passait aux 15e et 16e siècles, au large des Amériques. Le jeu peut être abordé (sans jeu de mots) de 2 manières : en vivant sa propre aventure ou en choisissant une période historique particulière.
L'attrait de "Pirates" est que, en partant de rien, le joueur va constituer un équipage, partir en mer et, s'il est adroit au maniement d'armes (combats), qu'il sait naviguer et possède un peu de perspicacité, il pourra au fil du jeu se constituer une fortune et une flotte qui feront de lui un homme... ou une femme(!) célèbre.
L'aventure peut être sauvegardée en cours de partie et peut ainsi se dérouler sur plusieurs jours. Le manuel qui l'accompagne est en bon français. Par contre la traduction dans notre langue du logiciel laisse un peu à désirer.





I, BALL II

Arcade

Je ne sais pas ce que les sphères inspirent aux programmeurs mais le fait est que ce volume est souvent utilisé dans les jeux informatiques (Wizball, Mad Balls, Spindizzy...). En tout cas, voici une nouvelle aventure se déroulant au pays des boules. Figurez-vous que les balles sont atteintes par une angoisse existentielle : qui étaient donc leurs ancêtres ? Or, la contrée est plutôt dangereuse : des amiboïdes ont été aperçus il y a peu de temps. Cette race est particulièrement hostile aux baballes.

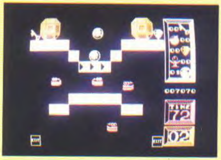


N'écoutant que votre courage et dans l'intérêt de la Science, vous décidez de partir, seul, à l'assaut des territoires infestés. Vous n'êtes tout de même pas inconscient et vous emportez avec vous le dernier modèle de lanceur de boules de feu.

Grâce à la haute technologie de votre peuple, vous êtes téléporté sur les lieux de vos futurs exploits. En général, le décor se présente sous forme d'un système de plateaux à plusieurs niveaux. Vos caractéristiques anatomiques vous permettent un déplacement par bonds. Mais le hasard des parcours ne facilite pas toujours ce type de manœuvre et les risques de toucher les amiboïdes virevoltants sont importants. Vos tribulations ont pour but d'atteindre le carré marqué EXIT qui se trouve en général à l'opposé de l'endroit où vous avez été téléporté. Mais pour cela, il faut tout d'abord récupérer une clé, seul moyen d'accès à la sortie (quoique au bout d'un certain temps le passage soit dégagé mais alors le compte à rebours est bien entamé).

En effet, l'épreuve se déroule en temps limité et de plus, pour ajouter encore à la difficulté, la perte d'une vie vous ramène au point de départ.

Heureusement, quelques objets peuvent vous permettre de réussir cette difficile mission : on trouve donc des bombes, des joyaux contenant souvent des pouvoirs bénéfiques et des "particules de vie" propres à vous octroyer une vie supplémentaire au cas où vous en collecteriez quatre.



Notre avis :

I, Ball II est dans la lignée de la gamme "Silver" de Firebird. Bien sûr, il n'y a pas de graphismes époustouflants ni de musique tonitruante, mais la (trop ?) grande difficulté du jeu apportera peut-être un peu de piment à ce style de jeu pas très original.
P. - S. : Le maniement du joystick est assez déroutant puisque le tir s'effectue en choisissant la direction "bas". Mais on se fait à tout n'est-ce pas ?

MEGA-APOCALYPSE

Arcade

Depuis le temps que vous vouliez un vaisseau spatial. Enfin votre rêve est réalisé ! Devenu explorateur officiel de l'IAR (Institut of Advanced Research) vous possédez un véhicule intersidéral. Et vous comptez bien l'utiliser, nom d'un astéroïde ! Tout est calme, (c'est d'ailleurs tout à fait normal puisque le son ne se propage pas dans le vide) donc tout est calme, seules les étoiles défilent devant votre cockpit. A vous l'aventure et les mondes nouveaux à explorer. Soudain, alors que vous dévorez allègrement un gigantesque sandwich au plutonium enrichi, des objets bizarres passent devant vos yeux : cela ressemble à de petits missiles rouges. Votre curiosité vous pousse à vous approcher et sans le vouloir à absorber les objets en question. Votre armement est alors complété par un apport de lasers. Mais attention, une comète se met à tournoyer autour de votre appareil : le moindre contact vous détruirait. Essayez donc de toucher ce corps céleste afin de vous en débarrasser. Ceci fait, votre appareil passe en tir automatique et au loin de petits points jaunes se mettent à grossir et bientôt une mini planète est presque sur vous. C'est le moment de la détruire. Faites vite car sinon elle atteindra sa taille maximale et sera très difficile à faire exploser. Mais vous n'en êtes pas là puisque grâce à votre précision habituelle en pointant le nez de l'appareil sur la planète elle-même, vous la réduisez en poussière. Le tout sur un ciel d'étoiles tourbillonnantes●





Notre avis :

Pourquoi faire beau alors que l'on peut bâcler le travail ? C'est sûrement la pensée qui a traversé l'esprit des "adaptateurs" de ce programme. L'animation est approximative, le graphisme est du style "Spectrum" en moins fouillé. L'action est plutôt répétitive. A conseiller seulement si vous n'avez pas autre chose à vous mettre sous la dent.



VOUS AVEZ DIT

ASTUCES

De part votre courrier, nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et que, par conséquent, nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

SAI COMBAT
(Eric POSTEL)

Vous voulez doubler vos vies dans le jeu Sai Combat ? Rien de plus simple, car il suffit tout simplement de presser la touche "RETURN"...

GOONIES
(Sylvain DESBONNE et Sébastien BOURRY)

Voici un petit programme à rentrer dans votre ordinateur avant de lancer Goonies si vous désirez avoir de nombreuses vies :

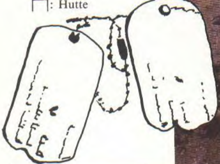
```
10 MODE 1 : OPENOUT "d" :
MEMORY &3FF :CLOSEOUT
20 LOAD "GOONIES.BIN"
```

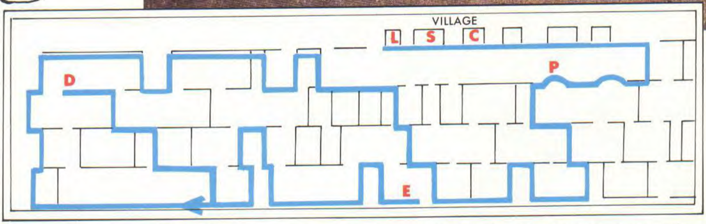


PLATOON

Plan de la 1ere section

D : Départ
E : Explosifs
P : Pont
L : Lampe
C : Carte
S : Sortie
⊓ : Hutte





Dans cette première partie de "Platoon", vous devez commencer par aller chercher les explosifs puis revenir sur vos pas pour ensuite vous rendre au village.

```
25 INPUT "NUMERO DE TABLEAU INITIAL (1 à 8)";T :IF T>8 THEN 25
30 INPUT "NOMBRE DE VIES (1 à 255)";V: IF V>255 THEN 30
40 POKE 18015, V: POKE 17982, T: CALL &4600
```

FREDDY HARDEST
(Ludovic BIDEAU)

Voici enfin le moyen de rejoindre Freddy Hardest dans la seconde partie du jeu avec la livraison du bon code : 897 653
Seulement, il faut savoir à quoi on s'engage ! En effet, cette partie est beaucoup plus difficile que la première ! Aussi, Ludovic donne ce conseil énigmatique : "Tapez sur les touches des ordinateurs aux écrans verts et... vous verrez !"







PREDATOR



Arcade

"Commandant Alan Shaefer, votre mission est de récupérer un hélicoptère remplit de 3 membres du cabinet présidentiel, qui s'est écrasé dans la jungle sud-américaine. Cette mission est top-secret. Si vous ou l'un des membres de votre équipe était capturé, nous nierions avoir fait appel à vos services. Cette bande s'autodétruira dans 5,23 secondes". Alan Shaefer écrasa d'une main le magnétophone et saisit son cigare de l'autre.
"Ouais ! Je me demande ce que faisaient ces fonctionnaires dans ce coin perdu ! De toute façon, je suis bien payé pour ce travail, ce n'est pas la peine de me poser des questions".
Il aurait peut-être dû s'en poser des questions le commandant Shaefer ! En effet, il ne savait pas ce qui l'attendait.
Toute son équipe était là : Mac, Ramirez, Blain, Billy, Hawlers et Dillon. L'hélicoptère était maintenant en vol stationnaire. Tous les hommes bondirent sur le sol et se mirent à courir en direction de la forêt. Shaefer fut le dernier à s'élancer, arme au poing. Dès le début, il est confronté au tir nourri d'une mitrailleuse maniée par un guerrillero (j'oubliais que la jungle est remplie de soldats totalement antiaméricains). La progression s'annonce difficile d'autant qu'il y a également des pièges.

Des hommes sont cachés dans des trappes et sortent un bref instant afin de tirer sur d'éventuels assaillants. Et l'assaillant pour l'instant c'est Shaefer. Celui-ci continuait d'ailleurs sa progression à coup de mitrailleuse et de grenades. Mais bientôt, il s'arrêta devant le corps étendu de l'un de ses compagnons. Des vautours s'approchaient, Shaefer essaya de les chasser mais il perdit des plumes dans la bataille et son énergie s'affaiblit. Il décida de continuer cette mission bien étrange. L'hélicoptère crashé s'était abîmé dans les arbres. Aucun corps à l'intérieur. En revanche, à l'extérieur, il y a 3 cadavres dépecés. Alan Shaefer se sentait de plus observé par quelqu'un ou plutôt quelque chose. Plus loin, il trouva de nouveau un de ses compagnons mort, son arme à côté de lui. Comme il n'avait plus de munitions, il s'empara de celles que son défunt coéquipier possédait encore. Peut-être que cela lui permettrait d'aller plus loin et de trouver la source de ces bruits et celle de son malaise●

Notre avis :

Predator reprend la trame du film dont il tire son nom. On retrouve donc le commando avec Arnie à sa tête. Dommage que le scrolling et l'animation soient si lents (on dirait presque que l'action est toujours "filmée" au ralenti). De plus, le jeu est assez difficile : les munitions partent très vite et il faut souvent "fouiller" les cadavres pour trouver des balles ou échanger des armes. La vision de l'Alien du terrain de jeu en fausses couleurs est bien rendue : cela ajoute un peu de piment au déroulement de l'action.



SIDE ARMS

Arcade

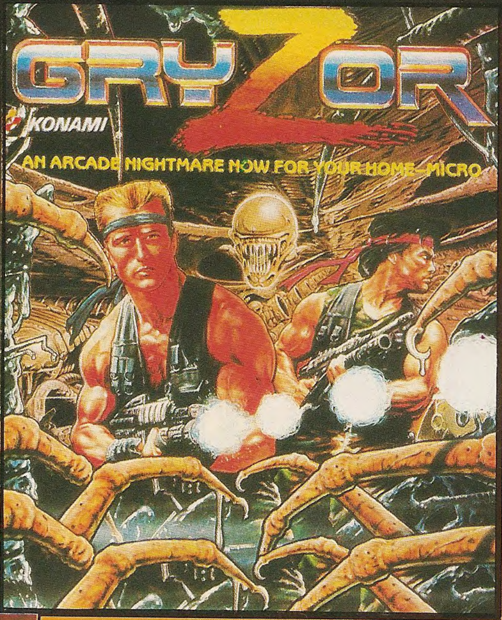
Petite devinette : qu'est-ce qui est visqueux, affreux et qui tient à dominer la terre ? Réponse : un extraterrestre. Autre devinette : qu'est-ce qui est beau, musclé et qui passe son temps à combattre le susnommé ? Réponse : c'est le héros (toutes celles qui ont répondu "Olivier" peuvent m'envoyer leurs coordonnées !).
Dernière devinette : qui porte des talons aiguilles, se peint les ongles et les lèvres en rose et dont les mensurations sont 95-60-90 ? Réponse : c'est Kartine.
Mis à part la dernière question, les deux premières devinettes dévoilent la trame du scénario bergmanien de Side Arms. Figurez-vous que les Bozons ont décidé d'envahir la terre et de détruire ses occupants actuels (cela ne fait que la 1021ème fois !).
Vous avez, bien entendu, accepté de défendre la planète à condition que l'on vous donne l'équipement le plus perfectionné qui existe. Ainsi, on vous a remis un scaphandre qui vous permet de voler et de projeter des rayons mortels. Mais là n'est pas la principale caractéristique de ce matériel. En effet, lorsque vous détruisez un ennemi, il est possible de récupérer son énergie symbolisée par de petits pictogrammes. Certains vous donnent des armes différentes : des boules d'énergie, des esclaves, d'autres disposent des protections tournoyantes autour de vous. Les "POW" augmentent la cadence de tir (jusqu'à 3 fois la vitesse normale) alors que les "WO " vous font perdre les caractéristiques chèrement acquises. Même au premier niveau, les Aliens vous attaquent de tous les côtés (ils n'ont aucun sens de l'honneur). Sinon, ils arrivent par vagues successives et meurtrières. L'idéal est de posséder à ce moment, l'éclateur de particules, qui est capable de détruire cinq adversaires simultanément. A la fin de chaque couloir (puisque le jeu se déroule dans des galeries souterraines) on découvre un monstre gigantesque : comme il est un peu plus coriace que les autres, il faudra plusieurs coups au but avant de l'éliminer. Mais lorsque cela sera fait, il vous laissera en cadeau 4 nouvelles caractéristiques au choix. Au choix ou presque c'est le nombre de tirs sur les "pastilles" qui détermine l'option choisie. En bas de l'écran on trouve la liste des caractéristiques. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu et grâce à l'accumulation des points, vous pourrez choisir différentes combinaisons d'attaque●

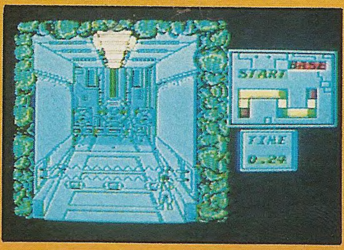
Notre avis :

Side Arms, bien que moyen au niveau décors et graphismes, nous a un peu déçu. En effet, l'animation est parfois lente et hésitante, ce qui occasionne parfois des game over injustes. De plus, où est l'option deux joueurs présente dans le jeu d'arcade ? Il est sans doute préférable de ne pas ajouter ce deuxième joueur en simultané : cela risquerait de ralentir encore le jeu. Dommage, Go ! nous avait habitués à mieux réalisé.



DES SOLDATS DE L'IMPOSSIBLE







Ce superbe jeu d'arcade de Konami maintenant pour vos micro-ordinateurs converti avec tous les écrans originaux de jeu d'arcade vous positionne dans un monde effrayant d'étrangers . . . . . négociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.

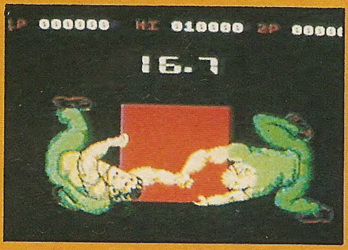
La maîtrise du temps et des nerfs d'acier sont indispensables pour le programme plein de punch où l'indépendance vous émmenera toujours plus loin.

:A L'AUTRE BOUT DU MONDE

Survivez pour devenir un capitaine en suivant le plus coriace des entrainements academique. Ce jeu d'arcade de Konami a déjà atteind la première place des hit parade avec cette superbe adaptation sur vos micro-ordinateurs tous les écrans originaux de jeu d'arcade ont été merveilleusement repris, Combat School propose un véritable défi aux joueurs les plus exercés.

Sept épreuves à vous couper le souffle plus une de pénalité si vous n'y parvenez pas, vous êtes éliminé.







EN VENTE MAINTENANT

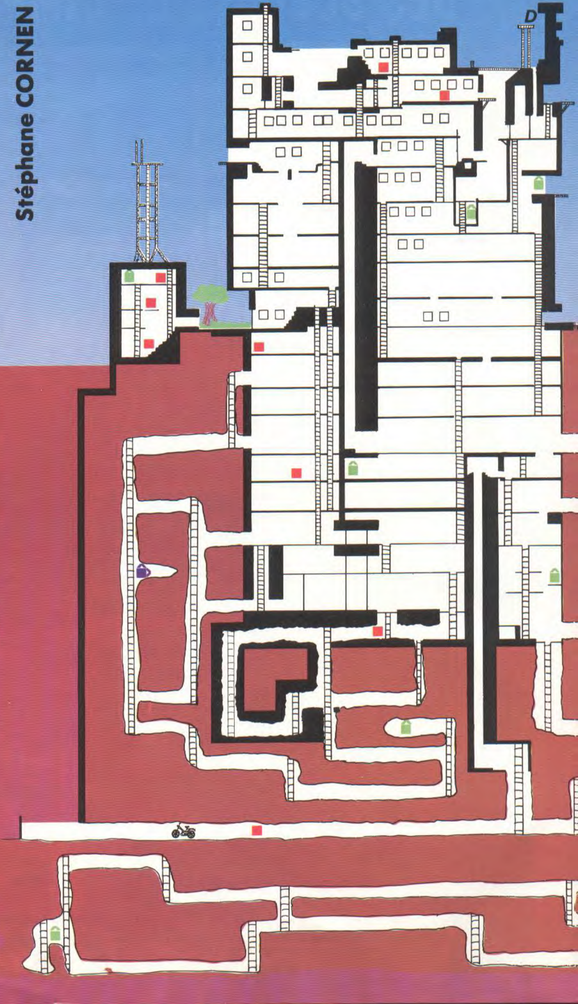
COMMODORE - AMSTRAD
PC + COMPATIBLES
IBM/AMSTRAD & ATARI ST

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

SABOTEUR II

Stéphane CORNEN





Légende

D : Départ

■ : caisse contenant des armes

■ : caisse contenant un morceau du code

Attention : la caisse marquée ■ contient 2 morceaux du code

UNE FOIS LES 14 MORCEAUX REUNIS, IL FAUT SE RENDRE DANS LA PIECE MARQUEE * POUR INTRODUIRE LE CODE, PUIS DANS CELLE MARQUEE ● POUR OUVRIR LES PORTES DU SILO A MISSILES ET ENSUITE IL SUFFIT DE DESCENDRE ET DE S'ECHAPPER SUR LA MOTO. FIN.

STAMP DIFFUSION

LOGICIELS DE JEUX POUR AMSTRAD

PRIX EN BAISSE

MATÉRIEL GARANTI

CASSETTES

7867	10 COMPUT. HITS	80
7632	1001 B.C.	99
7794	20 000 AVANT JÉSUS CHRIST	105
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG)	95
7761	5 COMPUTER HITS	60
7760	5 STAR GAMES 2	70
7738	ACADEMY	75
7517	ACES OF ACES	77
7497	ACRO JET	80
7837	ACTION REPLAY	45
7608	AMARATE (5 EX.)	35
7488	AMERICA'S CUP CHALLENGE	35
7526	AMSTRAD ACADEMY	75
7817	ANGLE BALL	35
7739	ANNALS OF ROME	89
7540	ASPHALT	105
7404	ASTERIX	85
7383	ATAHUALPA	75
7393	BACK TO REALITY (5 EX.)	25
7820	BACTERICK	105
7258	BAD MAX	57
7801	BALL CRAGY (5 EX.)	32
7706	BARBARIAN	70
7725	BASKET BALL	80
7899	BASKET MASTER	70
7538	BIG 4	80
7859	BIG 4 NUMÉRO 2	88
7263	BIGGLES	84
7711	BIGTOP BARNEY (5 EX.)	22
7888	BIRDIE	115
7814	BIVOUAC	105
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	220
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	220
7896	BOBSLEIGH	89
7798	BOS CONIAN (5 EX.)	22
7826	BOULDER DASH I	34
7876	BOULDER DASH CONST. KIT	87
7777	BOY RACERS (5 EX.)	22
7894	BRAVESTAR	85
7395	BREAKTHAU	33
7800	BRIAN JACK (5 EX.)	22
7845	BRIDE OF FRANKENST	34
7249	BRIDGE	209
7716	BUBBLER	85
7893	BUGGY BOY	73
7802	BUMP SET SPIE (5 EX.)	22
7884	BUSINESS FLIGHT	111
7904	CALIFORNIA GAMES	85
7851	CAMELOT WARRIORS	34
7895	CAPTAIN AMERICA	85
7843	CHALLENGE OF THE GOBOTS	34
7564	CITY SLICKER	65
7522	COBRA	58
7892	CLASSIQUES 2 (GDPX + PENG + NIBBL)	110
7522	COBRA	59
7264	COLOSSUS CHESS 4.0	80
7878	COMBAT SCHOOL	70
7754	CONVOI RIDER	76
7532	COSMIC SHOCK ABSORBER	80
7638	CRAFTON ET XUNK	113
7806	CRAZY CARS	105
7890	CRYZOR	70
7618	DAME 3D CHAMPION	125
7821	DAME SCANNER	105
7277	DANCING GIRL	98
7835	DANDY	34
7755	DANGER STREET	98
7339	DEACTIVATORS	34
7765	DEATH WISH 3	70
7847	DEATHRIDE	34
7842	DEATHSCAPE	34
7594	DEEPERS DUNJEONS	40
7639	DESPOTIK DESIGN	117
7841	DOGFIGHT 2187	34
7875	DRILLER	111
7758	DWARF	93
7544	EAGLE NEST	75
7834	EIDOLON	34
7513	ELEVATOR ACTION	57
7874	ELITE COLLECTION (BEST ELITE)	123
7614	ENDURO RACER	73
7735	ERE HITS	135
7805	ERE HITS VOL. 2	135
7759	EXOLON	60
7266	EXPLODING FIST	84
7552	F15 STRIKE EAGLE	84
7111	FEU !	113
7267	FIGHTING WARRIOR	76
7563	FIRELORD	64
7865	FIRESCAPE	84
7276	FIVE A SIDE SOCCER (5 EX.)	32
7871	FIVE STARS GAMES 3	84
7680	FLESH GORDON (5 EX.)	32
7818	FORTUNE FOOTBALL	145
7815	FREDDY HARDEST	60
7572	FUTURE KNIGHT	34
7752	GAME OVER	65
7824	GAME SET AND MATCH	105
7490	GAUNTLET	75
7872	GAUNTLET 2	80
7877	GIFT PACK THRILLER	42
7595	GOLD HITS NUM. 1	85
7399	GOLDEN TALISMAN (5 EX.)	32
7611	GOLDHITS NUMÉRO 2	85
7561	GRAPHIC CITY	113
7840	GREYFELL	34
7810	GUADALCANAL	84
7568	HEARTLAND	70
7838	HI-JACK	34
7781	HIGH FRONTIER	84
7808	HIT PACK 3	73
7388	HIT PACK ELITE	75
7582	HIT PACK ELITE II	76
7512	HIVE	70
7332	L'AFFAIRE SYDNEY	99
7387	KWAHC	75
7629	HMS COBRA	240
7697	HYDROFOOL	68
7380	HYPERSPORT	53
7553	IKARI WARRIORS	65
7825	IMAGINE'S ARCADE HITS	84
7790	INDIANA JONES	80
7757	INDOOR SPORTS	75
7730	INERTIE	110
7882	INQUISITOR	130

DISQUETTES

7581	ARKANOIDS	104
7540	ASPHALT	126
7404	ASTERIX	126
7820	BACTERIK	130
7260	BAD MAX	108
7706	BARBARIAN	90
7725	BASKET BALL	120
7899	BASKET MASTER	120
7284	BATMAN	100
7538	BIG 4	115
7888	BIRDIE	160
7814	BIVOUAC	165
7744	BLACK MAGIC	108
7520	BLUE WAR	165
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	220
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	220
7876	BOULDER DASH CONST. KIT	115
7894	BRAVESTAR	120
7616	BRIDGE	224
7716	BUBBLER	114
7893	BUGGY BOY	110
7884	BUSINESS FLIGHT	130
7741	CANADAIR	118
7564	CITY SLICKER	100
7249	EXCALIBUR QUEST	140
7362	INTERNATIONAL KARATE	122
7795	JACK THE NIPPER 2	105
7499	JAIL BREAK	53
7115	JIMMY BUSINESS	138
7217	JUNGLE JANE	120
7566	KAT TRAP	105
7615	KIDKIT	225
7693	KILL UNTIL DEAD	120
7392	KONAMI'S COIN OF HITS	105
7332	L'AFFAIRE SYDNEY	150
7111	FEU !	138
7563	FIRELORD	100
7865	FIRESCAPE	120
7871	FIVE STARS GAMES 3	115
7818	FORTUNE FOOTBALL	160
7815	FREDDY HARDEST	105
7824	GAME SET AND MATCH	140
7271	GLOBE TROTTER	176
7460	GOLF	86
7568	HEARTLAND	105
7794	20 000 AVANT JÉSUS CHRIST	130
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG)	130
7761	5 COMPUTER HITS	90
7760	5 STAR GAMES 2	100
7497	ACRO JET	118
7767	ROAD RUNNER	120
7870	RYGAR	120
7122	S.O.S. SPACE	141
7113	S.O.S. OVOIDES	138
7589	SABOTEUR II	100
7804	MANHATTAN LIGHT	122
7083	MANDRAGORE	150
7578	MANHATTAN 95	135
7733	MUTANTS	105
7610	OCEAN ALL STAR HITS	130
7274	L'ANTRE DE GORK	140
7574	LE CASSE	147
7506	LE CHEVALIER BLANC	165
7575	LE CRYSTAL BLEU	140
7803	LE MAITRE DES AMES	134
7583	LES PASSAGERS DU TEMPS	165
7809	LES RIPOUX	165
7858	LES TRÉSORS D'US GOLDS	150
7368	LIGHT FORCE	100
7855	I IVE A MORE WAR GAMES	120
7704	MAG MAX	104
7629	HMS COBRA	226
7757	INDOOR SPORTS	115
7730	INERTIE	135
7882	INQUISITOR	160
7727	WONDER BOY	120
7598	SARACEN	115
7585	SCALEXTRIC	118
7588	SENTINEL	110
7545	SHOCK WAY RIDER	100
7495	SILENT SERVICE	135
7772	SOLOMON KEY	108
7525	SPACE HARRIER	105
7792	SPORTS PACK	134
7667	SRAM 2	165
7694	STAR RAIDERS II	120
7281	STRIKE FORCE HARRIER	111
7769	SUN STAR	102
7780	SURVIVOR	114
7240	OMEGA PLANETE INVISIBLE	165
7389	PACK MASTERTRONIC I	75
7736'	PAPERBOY	108
7897	PHANTOM CLUB	114
7885	PHENIX NOIR	130
7719	PROFANATION	124
7902	Q IN	225
7726	QUARTET	120
7605	RANARAMA	110
7873	REMPART	120
7720	RIDING + NUCLEAR	69
7766	WORLD CLASS LEADERBOARD	120
7822	ZARZAS	116
7559	ZOMBI	127
7784	TAIPAN	105
7533	TARZAN	122
7112	TERREUR SUR LE NID	139
7718	THAI BOXING	90
7515	THE PAWN	135
7123	THESAURUS	148
7577	THEY SOLD A MILLION	105
7402	THEY SOLD A MILLION II	105
7860	THUNDER CATS	115
7110	TRAFIC... PANIQUE	138
7819	TRAITEMENT BZZZ	116
7812	TRANTOR	115
7751	TRIO	105
7565	TRIVIAL PURSUIT (FR)	188
7723	TROLLIE + SPACE	69
7457	TT RACER	130
7750	TUER N'EST PAS JOUER	117
7869	TURLOGH LE RODEUR	196
7756	ULTRON I	114
7550	VOLLEY BALL	152
7886	WESTERN GAMES	165
7883	WINCHESTER	130

PRECISEZ K7 ou DK

STAMP DIFFUSION

BON DE COMMANDE

A RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT
A STAMP DIFFUSION
17, RUE RUSSEIL - 44000 NANTES

CI-JOINT MON RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU PAR MANDAT

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Tél. ____________________

SIGNATURE

VEUILLEZ M'ENVOYER LES LOGICIELS DONT J'INDIQUE LES TITRES CI-DESSOUS :

RÉF.	TITRES	QUANTITÉ	PRIX
		TOTAL	
		FRAIS PORT	15 F
		TOTAL	

EDUCATIFS



SAC A DOS

Un sac à dos est censé pouvoir contenir beaucoup de choses ; cette affirmation se trouve vérifiée ici car la disquette présentée (dans un véritable sac à dos !) propose à l'enfant 5 programmes. Il s'agit tout d'abord de parvenir à relier un point à un autre au travers d'un labyrinthe ; le premier écran est très simple et, au fur et à mesure de la progression, on découvre un labyrinthe avec plusieurs points de départs pour un même point d'arrivée. (A noter que le départ et l'arrivée sont représentés par des animaux ou des objets). Ensuite, l'enfant se trouve confronté à un problème d'association d'objets ou autres ; par exemple, le xylophone devra être associé à la note de musique ou le bois à la scie. Cet exercice très enrichissant pour l'enfant est simple d'utilisation : il suffit de déplacer et de cliquer une croix sur le bon objet. Quant à l'ABC des petits, il permet une première reconnaissance des lettres et une association entre un mot et ce qu'il représente. Il montre également la différence entre majuscules et minuscules. Pour l'avant-dernier exercice, tout le monde est concerné (Eh oui, même les parents !). En effet, il s'agit d'un photo-mémory à l'écran : 6 dessins s'affichent à l'écran pendant quelques secondes (plus ou moins longuement suivant l'âge) puis il faut remettre à sa place chaque objet ce qui n'est pas toujours évident...

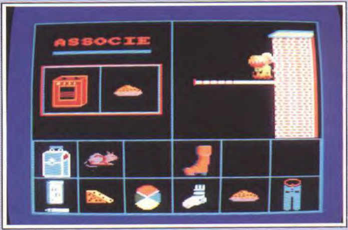
Pour terminer en beauté, il faut "chercher l'erreur" dans une série de 4 objets et barrer l'intrus avant que le temps imparti soit écoulé (bon pour la réaction rapide).

•

Nous vous conseillons vivement ce sac à dos qui, à partir de dessins simples mais représentatifs, permet à l'enfant de développer son sens de l'observation, de l'association, de la reconnaissance ainsi que celui de la rapidité de réflexion et d'action.

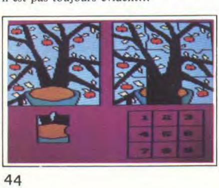


LES VOLEURS DE TEMPS



SAC A DOS

De 3 à 6 ans



LES 4 SAISONS

LES VOLEURS DE TEMPS

Quoi de plus agréable que d'apprendre en s'amusant ? C'est tout à fait possible avec ce logiciel qui raconte l'histoire d'Abracadabra, "le petit magicien tout de bleu vêtu", qui est le gardien des éléments du temps. Malheureusement, six d'entre eux lui sont volés et il ne dispose que d'une nuit pour les récupérer dans les maisons des voleurs.

C'est ainsi qu'Abracadabra rendra visite à l'araignée, au robot, à la sorcière ou au hibou dans l'espoir de retrouver la pluie, le vent, le grand soleil ou la neige ! Mais il y a tellement de choses dans chaque maison qu'il sera parfois difficile de repérer l'élément cherché. Seulement quelle joie de pouvoir assister à "l'éclosion", à l'écran, de chaque saison une fois que tous les éléments du temps ont retrouvé leur place...

•

Il faut reconnaître que ce logiciel a une approche très originale de l'étude des 4 saisons avec un graphisme très coloré. De plus, 3 niveaux de difficulté existent, ce qui permet au petit comme au grand de la maternelle de trouver un intérêt à cet éducatif. A voir !

LES 4 SAISONS

Contrairement à ce que nous pourrions croire, ce logiciel ne traite pas des 4 saisons qui rythment notre vie mais présente 4 séquences de jeu distinctes permettant de développer chez l'enfant essentiellement sa mémoire visuelle.

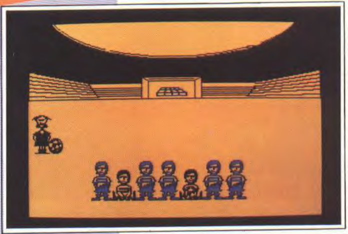
Ainsi, avec le cirque, il s'agit de découvrir les personnages qui le composent et de les colorier grâce à une palette de couleurs présente à droite de l'écran. Pour le sac magique, l'exercice est un peu plus difficile car il s'agit de reconnaître un objet dans le sac fermé !

Ensuite, il faudra associer un chiffre à un ensemble d'objets se ressemblant. Pour la troisième séquence, la difficulté est encore plus grande car il s'agit de constituer un portrait-robot, ce qui nécessite de la part de l'enfant une très bonne faculté d'observation. Enfin, pour terminer, il s'agit d'une activité de puzzle dans laquelle il faut reconstituer le branchage d'un arbre (activité plus ou moins difficile suivant la saison).

•

Cet éducatif est intéressant par les activités qu'il propose ; par contre, les dessins risquent d'apparaître comme un peu trop simples aux enfants.

J'APPRENDS A OBSERVER



APPRENDS-MOI A COMPTER

Primaire + élémentaire

Aujourd'hui c'est décidé ! Je me fais tout petit et je vis toute une journée en compagnie de mon ours préféré : l'ours Percevoir. Bien entendu, le matin commence avec une activité très importante : s'habiller ! La chambre étant divisée en 9 cases, je dois retrouver pour Percevoir, son pantalon, sa chemise, sa botte, son ours, son nœud papillon... (Pfout ! Quel désordre !). Mais ce n'est pas tout car vient ensuite la séance du petit déjeuner où il faut prendre tasse, cuillère, pomme ou croissant tout en sachant si Percevoir veut la petite taille, la moyenne ou la grande. Tout ceci étant fait, il ne reste plus qu'à faire le cartable avant de trouver le chemin de l'école.



FRANÇAIS-SONS

Ensuite, il n'est plus question de rigoler ! Avec Percevoir, je dois faire une relation entre un chiffre et sa représentation graphique par un nombre équivalent d'objets. L'écran est toujours divisé suivant le même principe en 9 cases. L'exercice suivant complique fortement les choses : Percevoir donne une addition et je dois sélectionner graphiquement le résultat. Enfin, avant une petite scène récréative, il me faut reconstituer une suite logique de dessins (facile quand on a compris le système !).

L'intermède récréatif quant à lui consiste à donner à manger la bonne "gourmandise" au bon animal : le vermisseau au corbeau, le fromage à la souris, le miel à l'ourson...

Ouf ! La séquence à l'école est terminée ; vive la récréation où tous les animaux racontent une drôle d'histoire. Chaque histoire est représentée à l'écran par 3 phases ; seulement, elles ne sont pas dans l'ordre. Il va donc falloir que je comprenne ce qui est arrivé au lapin ou au renard, par exemple, pour reconstituer les événements de manière chronologique. Toutes ces histoires finissent par bien remplir ma journée et c'est avec grand plaisir que le soir venu je fais comme mon ami Percevoir : je vais me coucher dans mon grand lit avec sa couette si mœlleuse...

•

Nous devons ce logiciel, comme de nombreux autres déjà, à Andréa Tanguy qui a compris comment on peut utiliser un micro-ordinateur pour intéresser un enfant tout en l'éveillant. C'est donc au travers d'activités que l'enfant réalise tous les jours, qu'il peut développer ses facultés d'observation, de grandeur (petit, moyen ou grand), de positionnement dans l'espace (à droite, à gauche, au-dessus, en dessous...) de calcul ou de connaissance des animaux.

Ce partage de l'écran en 9 cases permet à l'enfant de se repérer, seulement il est dommage que la numérotation des cases ne reprenne pas le schéma du clavier numérique ! Quant aux autres séquences où les cases se repèrent par des lettres, c'est un sérieux degré de difficulté supplémentaire pour l'élève qui ne connaît pas très bien le clavier. Ces détails étant signalés, je tiens à préciser que j'ai été séduite par cette nouveauté faisant partie de la gamme des logiciels "micro-école".



J'APPRENDS A OBSERVER



FRANÇAIS-SONS

Le but recherché par Français-Sons est de permettre à chaque élève d'étudier les différents sons de la langue française et d'acquérir du vocabulaire au travers des nombreux exercices proposés.
Pour ce qui est de l'étude des sons à proprement parler, le premier type d'exercice demande de remplacer un son manquant par un des deux sons proposés ; il faut savoir que le programme est livré avec 3 fichiers et que, pour l'étude des sons, il y a 26 couples de sons différents (par exemple : p et b, vr et fr, g et qu, ai et ia...).
Ensuite, il s'agit de relever et de classer des mots comprenant tel ou tel son et ce à partir d'un texte. Il faut noter que les possesseurs de claviers QWERTY ne sont pas lésés car ils ont en permanence à l'écran une redéfinition des caractères accentués. Enfin, apparaît à l'écran une liste de mots (correspondant toujours à un couple de sons) ; la partie inférieure de l'écran montre des phrases incomplètes. Il suffira donc de mettre le bon mot dans la bonne phrase ce qui constitue là un excellent exercice de compréhension.

•

Ce logiciel permet une bonne approche pour faire la relation entre un son et sa représentation ; de plus, les exercices de vocabulaire s'avèrent enrichissants pour chaque élève. Nous pouvons juste regretter une présentation ni très recherchée ni très attrayante.

APPRENDS-MOI A COMPTER

Voici un logiciel original qui permet à l'élève d'appréhender le système de la numération, du dénombrement ainsi que l'étude du nombre ou des quantités.
Le décor de base est un stade dans lequel sont présents un arbitre et des joueurs de football (il fallait y penser !).
Les premières séquences permettent de faire une relation entre le numéro du joueur, sa place et le numéro correspondant au clavier ; ensuite une partie de saute-mouton entre l'arbitre et les joueurs permet d'écrire une suite en ordre croissant ou décroissant. Les exercices suivants introduisent la localisation d'un nombre dans la suite par un jeu de passe de ballon d'un joueur à l'autre (2 niveaux d'exercice : l'enfant choisit lui-même le destinataire du ballon puis le joueur est imposé par l'ordinateur). Enfin, avant d'aborder la notion de quantité, par le biais de dispute avec les joueurs entourant un joueur donné, l'élève apprend la notion d'à côté de, de proche, de joueur de droite ou de joueur de gauche.

•

A notre avis, "Apprends-moi à compter" peut être très bénéfique pour un enfant à condition qu'il soit utilisé comme outil pédagogique ; en effet, il faut qu'un adulte soit présent pour diriger et expliquer les exercices. Dans cette optique, l'intérêt du logiciel est évident. A noter toutefois que les graphismes sont simplement corrects.

Cours moyen

MATHS-CM

Allez, un petit effort ! Je sais qu'en général, tout le monde rechigne quand il s'agit de faire des exercices de maths mais il faut bien vous mettre dans la tête que c'est I-N-D-I-S-P-E-N-S-A-B-L-E car tout au long de votre vie vous utiliserez à tout moment des notions mathématiques.
Rassurez-vous quand même car ce logiciel commence "en douceur" avec des opérations sur les nombres entiers (additions, soustractions, multiplications et divisions) ; ensuite, c'est un peu plus délicat puisqu'il s'agit d'exercices sur les fractions avec la détermination (à partir de dessins) de fraction d'un rectangle ou d'un disque. Cette séquence se termine par des problèmes demandant de trouver des fractions équivalentes, le numérateur ou le dénominateur. Dans un second temps, vous abordez une partie géométrique dans laquelle vous déterminez le périmètre, l'aire ou le volume de carré, rectangle, triangle ou cercle. Cette section a l'avantage d'être présentée avec des représentations graphiques accompagnées du rappel des formules permettant de faire les différents calculs.
Pour terminer l'étude du programme de maths des CM, il reste encore à étudier les suites proportionnelles en les déterminant par représentation graphique (points alignés ou non), l'étude des pourcentages (verre à moitié vide ou à moitié plein ?) et enfin, l'approche par représentation graphique des symétries centrales et des symétries orthogonales.

•

Maths-CM a deux avantages : son utilisation est simple et la présentation est claire (quoique parfois un peu austère). Il est fortement conseillé d'avoir près de soi une feuille et un crayon ou une calculatrice car vous ne ferez pas les calculs d'aire de tête. A voir !

ORTHOGRAPHE-CM

Il faut reconnaître que les problèmes d'orthographe liés à la complexité de la langue française peuvent parfois vous amener à vous tirer les cheveux ou à vous ronger les ongles ! C'est pourquoi je vous conseille de faire un petit détour par ce programme.
Vous avez des problèmes pour écrire des mots avec "c et qu" ou "g et gu" ? Vous avez tendance à confondre "on" et "ont" ou "là, l'a et la" ? Vous hésitez souvent pour accorder un participe passé ou écrire les verbes au passé simple de l'indicatif ? A ce moment-là, sélectionnez tout de suite la partie d'exercices qui y correspond : vous devez répondre à 20 questions ; si par hasard, vous faites une faute, une explication s'inscrit en haut de l'écran. Quant à la comptabilisation des bonnes réponses, elle est visualisée sur un "orthomètre" se trouvant à droite de l'écran et indiquant la note finale en fin d'exercice.
Si par contre, vous ne savez pas très bien sur quelles règles vous êtes le plus faible, il vous suffit de choisir l'un des cinq textes-contrôles qui vous sont proposés et de compléter les phrases manquantes. A la fin de l'exercice, vous voyez apparaître un récapitulatif vous donnant les règles à réviser.

•

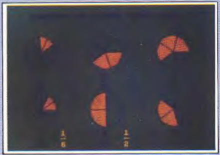
La présentation d'Orthographe-CM ne s'avère pas trop rebutante et chaque exercice a 2 niveaux de difficulté : facile pour les CM1 et difficile pour les CM2. De plus, ce logiciel a deux utilisations différentes : seul à la maison pour se perfectionner ou à l'école avec comme support le livre "Apprendre l'orthographe". Par contre, il est dommage que la majuscule en début de phrase soit automatique car l'enfant risque d'oublier cette règle lorsqu'il écrira ensuite sur papier.

KIT CM2/6EME



ORTHOGRAPHE-CM

Le mois d'avril constitue une période de l'année scolaire où les conseils de classe se réunissent pour déterminer le passage éventuel en classe supérieure de chaque élève. C'est aussi l'angoisse pour tous les jeunes qui sont un peu sur la corde raide car ils ont quelques difficultés dans une ou plusieurs matières.
Si tel est votre cas et si vous possédez un micro-ordinateur, il est possible de préparer votre entrée en 6ème dans de bonnes conditions. En effet, vous pouvez réviser tout votre programme de CM2 grâce d'une part, à des exercices sur votre micro mais aussi d'autre part, à des cours et exercices sur livrets spécialisés. Commençons par la partie logiciel : on vous propose tout d'abord de faire un bilan des acquis au travers de 6 rubriques qui sont les suivantes : orthographe grammaticale, grammaire, conjugaison, vocabulaire orthographique, opérations et mesure et, proportions et géométrie. Chaque rubrique propose toute une série de dix exercices qui, au travers de dix questions par exercice, permettent de savoir si une notion est bien acquise. Afin que vous puissiez constater à quel point chaque rubrique est complète, voici à titre d'exemple tous les sujets abordés par voie d'exercices interposés pour la rubrique conjugaison. Après avoir déterminé le mode et le temps d'un verbe, tous les temps suivants sont étudiés séparément : présent de l'indicatif des verbes en er, présent de l'indicatif des autres verbes, imparfait et passé simple de l'indicatif, futur simple, temps composés de l'indicatif, présent du conditionnel, présent du subjonctif, présent de l'impératif et participe présent.

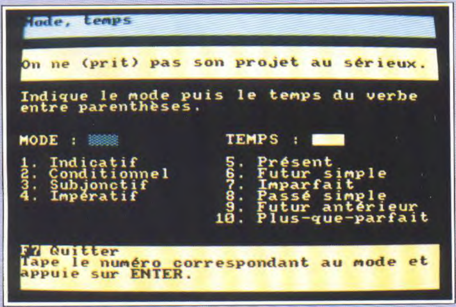


MATHS-CM

Lorsque vous avez envie de faire une pause par rapport à la partie "bilan des acquis" vous avez accès à d'autres types d'exercices avec la partie "logique et méthode" ; en effet, dans ce cas, 38 exercices vous sont proposés vous permettant de résoudre des problèmes de ce genre : "pour faire une jupe, une couturière achète 2,75 m de drap à 118 F le mètre et 1,75 m de doublure à 57 F le m. Combien dépense-t-elle pour cet achat ?"
L'approche du problème est très intéressante car le programme vous fait suivre une démarche méthodique afin de répondre aux questions de manière logique.
Il n'y a pas de problème relatif au temps que met une baignoire pour se vider mais par contre, vous trouverez des problèmes de distance, de surface de terrain... bref de quoi se distraire !
Enfin, le logiciel offre une troisième possibilité qui s'avérera très utile pour chacun : il s'agit d'un bloc-notes permettant de créer plusieurs pages de renseignements autorisant ainsi une consultation rapide de vos notes.

Il faut savoir que ce kit CM2/6ème est livré dans une petite mallette avec, en plus du logiciel, un livret de dictées, un de calcul, un d'orthographe et un de conjugaison ; de plus, vous avez une disquette audio regroupant des dictées.
Enfin tout cet outil, très utile à mon sens, présente une particularité pour permettre une réelle progression : aucun exercice à l'écran n'est corrigé, ce qui permet au jeune de refaire l'exercice après avoir révisé son cours et de constater ainsi s'il y a une réelle assimilation. A conseiller.





KIT CM2/6EME

CALCUL

Primaire + secondaire

Voici un logiciel qui aborde trois types d'opérations qui posent souvent de gros problèmes aux élèves tant que le principe de chaque opération n'est pas bien assimilé. C'est pourquoi "Calcul" peut aussi bien s'adresser aux débutants du primaire qu'aux enfants du premier cycle éprouvant encore quelques difficultés notamment avec la division.

Afin de bien saisir le sens de la division, son principe est présenté à travers 3 rallyes automobiles. Pour chacun est affiché à l'écran une distance que doit parcourir la voiture ainsi que la distance qu'il y a entre 2 points de ravitaillement. Il faut déterminer le nombre de points d'arrêt qu'il y a et cette recherche est visualisée graphiquement par une voiture et une ligne droite. Dans le premier cas, on repart du début à chaque fois que la réponse n'est pas bonne tandis que dans le second cas, on repart de l'endroit où on s'était précédemment arrêté. Quant au dernier rallye, il faut en plus calculer chaque produit ce qui donne ensuite la distance qu'il reste encore à parcourir. Les 3 rallyes étant alors effectués, l'enfant calcule de "vraies" divisions avec toujours présents à l'écran les 9 premiers multiples du diviseur dans un premier temps puis sans aucune aide ensuite. Pour ce qui est de l'addition et de la soustraction, 3 phases sont proposées : une démonstration et un entraînement où les opérations sont visualisées par des abaques et des jetons pour les unités, les dizaines et les centaines ; la dernière phase constitue le véritable exercice.



CALCUL



CALCUL

●

Ce logiciel n'a pas une énorme recherche de présentation mais il présente un intérêt : en effet, il est possible de "jouer" à 4 personnes ce qui introduit un esprit de compétition entre les participants et donc une certaine émulation.

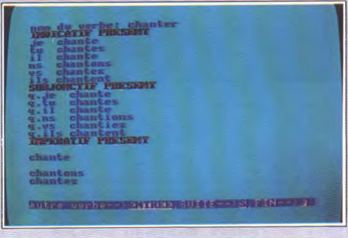
ROBERT : CONJUGUER

Je suis en train de terminer la 4ème page d'une profonde et douloureuse dissertation lorsque soudain, un grave problème se pose à moi : comment écrire le verbe boire à la première personne du pluriel du subjonctif imparfait ? Il faut reconnaître que je n'ai pas l'habitude d'employer couramment cette forme de conjugaison !

Je m'empresse alors de charger le programme "Conjuguer" pour avoir la solution ; s'inscrivent alors à l'écran l'indicatif, le subjonctif et l'impératif présent puis l'imparfait, le futur et le conditionnel et enfin, le passé simple, le subjonctif imparfait (je commençais à désespérer !) et les participes présent et passé. Je peux alors écrire "de ma plus belle écriture" : encore eut-il fallu que nous bussions !

Vous avez sans doute compris que ce programme propose une fonction de vérificateur pour tous les verbes de la langue française ; il suffit de le saisir dans sa forme à l'infinitif et toutes les conjugaisons s'inscriront à l'écran.

Seulement attention ! Si vous entrez un mot qui a l'aspect d'un verbe, qui ressemble a un verbe, mais qui n'est pas un verbe, le programme vous le conjuguera de la même façon car il ne vérifie pas la véracité des données, ce qui peut constituer un problème pour les débutants en orthographe.



ROBERT : CONJUGUER

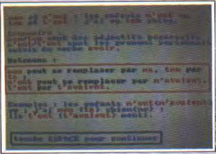
●

D'une présentation claire mais un peu nue, "Conjuguer" permet d'avoir rapidement toutes les formes conjuguées que vous désirez ; seulement, ce service sur micro ne me paraît pas d'une indispensable nécessité.

ORTHOCIEL

Les problèmes que nous pouvons rencontrer devant l'orthographe ne sont pas exclusivement le "privilège" des jeunes enfants lors de l'apprentissage de l'écriture.
L'orthographe française constitue, en fait, un vaste domaine puisqu'Orthociel ne comprend pas moins de 10 disquettes pour couvrir toutes les difficultés !

Cette méthode permet d'appréhender les sujets suivants : les homonymes grammaticaux (sur 2 disquettes), les noms et les adjectifs, les verbes, les participes et les adverbes, le début des mots, les sons dans les mots, la finale des mots, les homonymes et enfin, les familles irrégulières.



ORTHOCIEL

Etudions d'un peu plus près la finale des mots par exemple. Vingt exercices sont à votre disposition qui vont vous permettre (normalement) de percer tous les secrets des finales de mots, en "eur et eure", en "au et eau" ou en "endre et andre", à votre propre rythme et selon votre faculté d'assimilation et de compréhension. A titre d'exemple, faisons 1 exercice pour les mots se terminant par "tié, té ou tée".

Après un rappel très clair de la règle se rattachant à l'écriture de ces mots, nous pouvons tenter l'exercice. Il s'agit tout simplement de compléter un texte occupant tout l'écran. La demande de la correction fait ensuite apparaître clairement les fautes éventuelles. Il est ensuite possible de recommencer l'exercice afin d'acquérir ainsi une écriture automatique exempte de fautes.

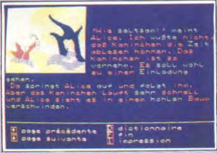
•

Cette méthode fait partie de tout un programme d'E.A.O. mis au point par M.P.S. qui est spécialisé dans l'équipement des écoles. La présentation d'Orthociel est toute simple mais il y a un détail très intéressant : au lieu de passer beaucoup de temps à taper vos réponses ou à corriger, pour cause de fautes de frappe, chaque terminaison (dans le cas de la finale des mots) est associée à un chiffre d'où une simplicité d'utilisation.

6e et 5e

BALADE OUTRE-RHIN

C'est l'histoire d'une petite fille qui s'appelle Alice ; lorsque nous la rencontrons, elle est assise au pied d'un arbre, un livre sur les genoux et regarde courir dans l'herbe un lapin blanc. Elle décide soudain de le suivre ; seulement ce lapin court vraiment très vite et elle peut tout juste le voir disparaître dans un arbre creux. Alice s'approche prudemment puis, soudain, elle glisse et tombe, tombe dans un puits profond. Alice se pose alors une question : cette chute finira-t-elle un jour ? Soudain, boum ! Elle se retrouve dans une grande pièce et n'a que le temps de voir disparaître le lapin blanc à travers une petite porte. Seulement, Alice n'arrive pas à ouvrir les portes lorsqu'elle aperçoit sur une table une clé en or et une bouteille. Elle peut ouvrir la porte mais ne peut en franchire le seuil car elle est trop grande ! Alors, Alice boit un peu du liquide qui se trouve dans la bouteille et, miracle, elle devient toute petite ! Elle se précipite alors à travers l'ouverture et se retrouve dans un superbe jardin. Mais comment s'appelle ce magnifique pays ?
C'est alors qu'une voix derrière Alice répond : "Tu es au pays des merveilles". Alice se retourne pour constater que c'est une chenille qui vient de lui parler. Elle décide de gagner maison du lapin et se rend compte en chemin que des voix répondent aux questions qu'elle se pose dans sa tête uniquement ! Mais quel est donc cet étrange pays ?

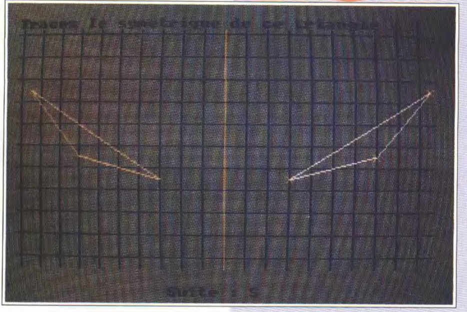


BALADE OUTRE-RHIN

•

Ce logiciel permet de vivre en allemand l'histoire d'Alice au pays des merveilles. La subdivision en 4 épisodes permet de poser quelques questions sur la compréhension du texte et de faire des exercices sur des règles de grammaire à la fin de chaque épisode. L'objectif est intéressant bien que les graphismes ne soient pas trop travaillés et il est dommage que le logiciel n'oblige pas à écrire les majuscules obligatoires pour une orthographe correcte des noms.



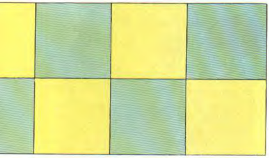


MATHS 6

Le nouveau logiciel de Micro C est semblable à tous les autres pour ce qui est de la présentation. Nous allons donc nous attacher à présenter le contenu du programme qui s'adresse à des élèves franchissant un grand pas durant cette année scolaire.

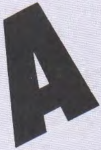
Après un rappel du primaire avec des exercices sur les quatre opérations en utilisant des nombres avec deux décimales (ce qui n'est pas toujours évident), nous abordons les calculs sur les fractions en faisant tout d'abord une approche graphique puis en comparant directement des écritures de fractions. Ceci étant vu, nous continuons avec le calcul d'aires telles que celle d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un cercle et d'un disque. A cet instant, nous n'avons vu que la moitié du programme ; en effet, il reste encore à savoir déterminer graphiquement si des suites de nombres sont proportionnelles, puis pouvoir calculer un pourcentage (graphiquement et par le calcul) pour terminer par trouver l'image de quatre triangles par une symétrie orthogonale. Enfin, en vue du passage dans la classe supérieure, est abordé le problème de la somme et de la différence de nombres dans Z, l'ensemble des entiers relatifs.







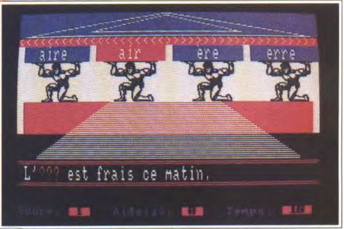




•

Ce programme s'avère intéressant et même parfois difficile au niveau des exercices proposés. Par conséquent, il est dommage qu'il n'y ait pas de rappel de règles élémentaires avant les exercices ; enfin, il serait parfois utile de pouvoir interrompre un exercice en cours de réalisation et il serait bon que le jeune puisse situer son niveau de connaissances par un système de notation.

GRAMMAIRE, LANGUE FRANÇAISE



Ce logiciel représente un sérieux morceau à digérer puisque pour couvrir tout le programme de grammaire pour les classes de 6e et 5e, deux disquettes ont été nécessaires. Chaque volume est subdivisé en 6 "chapitres" présentant succinctement la règle qui s'y réfère d'une part, puis toute une série d'exercices d'autre part. A la fin de chaque série, l'élève a son taux de réussite qui s'inscrit ; il peut alors avoir la correction de l'exercice et même le recommencer s'il le désire.

Voici une présentation rapide de tous les problèmes abordés dans cet éducatif : bien

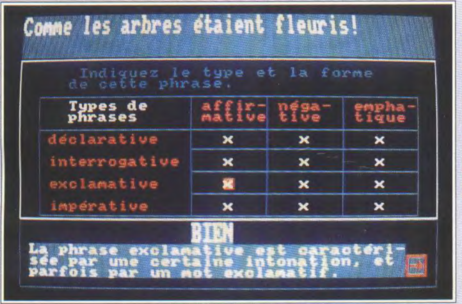


entendu, il est essentiel de commencer par tout ce qui est groupe de nom et, ensuite, les déterminants du nom ; ainsi l'enfant étudie tous les éléments de la phrase et, plus spécialement, le nom et ce qui peut le compléter (articles, déterminants possessifs, démonstratifs, interrogatifs, exclamatifs, indéfinis ou numéraux cardinaux). La troisième activité proposée est la pronominalisation : pour une phrase donnée, il faut choisir un pronom dans un ensemble de pronoms personnels pour remplacer le groupe nominal mis en avant dans la phrase. Ceci étant acquis, il faut la fonction d'un pronom dans une phrase (C.O.D. du verbe, sujet du verbe...). C'est par un enchaînement tout à fait logique qu'intervient alors l'étude des pronoms relatifs (vous vous souvenez ? qui, que, quoi, dont, où !) avant de terminer le 1er volume par une petite séance récréative (par sa présentation) où il faut compléter des phrases en choisissant un mot parmi une liste d'homophones (ex : ère, air, erre, aire).

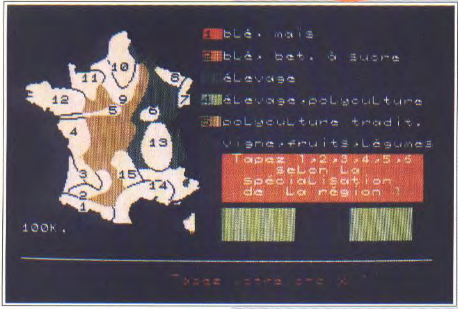
Quant au second volume, il commence par la détermination du type et de la forme d'une phrase (types : déclarative, interrogative, exclamative ou impérative ; formes : affirmative, négative ou emphatique). Il reste encore deux sujets importants à traiter avec l'étude des propositions subordonnées relatives qui complètent un nom ; il faut donc savoir la reconnaître et déterminer sa place. Pour ce qui est des compléments circonstanciels, il est proposé à l'élève d'apprendre à discerner ce qui est complément circonstanciel de temps, de lieu, de manière et de moyen au travers, comme toujours, de nombreux exercices. Enfin, de même que pour la première disquette, il y a en exercice final une petite récréation sur les paronymes qui permet de bien faire la différence entre les mots qui se ressemblent par la forme et la prononciation mais n'ont pas la même signification.

•

Grammaire, Langue française constitue un support solide pour effectuer des révisions ou s'entraîner pour rattraper un retard. La présentation est claire et colorée, quant à l'utilisation même du logiciel, elle s'avère être très souple. A noter qu'il est possible de faire une sortie sur imprimante mais, malheureusement, il manque un tableau récapitulatif qui pourrait montrer à l'enfant ses progrès... ou ses faiblesses.







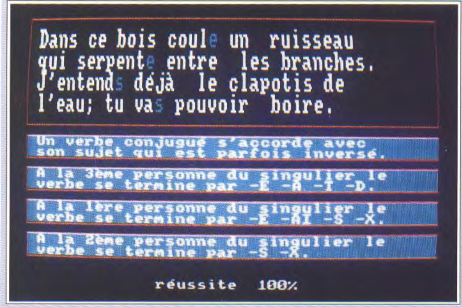
OBJECTIF FRANCE

Le secteur éducatif est très développé dans le domaine de la micro en ce qui concerne les deux matières suivantes : le français et les maths. Mais il ne faut pas oublier que toute scolarité comprend d'autres matières aussi importantes, en particulier, la géographie.

Dans le cas présent, il s'agit de cerner notre beau pays : la France. Le logiciel est divisé en 4 grandes parties ; nous commençons par découvrir les 22 régions qui composent la France ainsi que les institutions régionales (président du Conseil général, commissaire de la République, Conseil régional, Conseil économique et social) et leur rôle dans le système français. Après avoir assimilé cette partie, il reste à étudier chaque secteur de la France qu'elle soit urbaine, industrielle ou agricole. C'est ainsi que le réseau urbain est étudié par la localisation sur la carte des principales villes, puis il est important d'avoir une approche du taux d'urbanisation pour chaque région. Pour ce qui est de la France industrielle, citée comme la 5e puissance du monde, il s'agit de connaître les grandes régions industrielles ainsi que leurs spécialités respectives. Enfin, il ne faut pas oublier que le secteur agricole reste très important en France ; il faut donc connaître les spécialisations régionales de même que la place de la France dans la CEE (Communauté économique européenne) par production (blé, maïs, lait...).

•

Objectif France constitue une bonne approche de notre pays pour tous les grands secteurs. Tout le travail se fait avec support graphique ce qui permet, en plus, une mémorisation visuelle. Par contre, la géographie est une matière qui évolue et certaines informations sont érronées (ex : la CEE comprend seulement 10 pays au lieu de 12 actuellement !)



FRANCAIS REUSSITE

De même qu'il existe la collection micro-école dont fait partie, par exemple, "J'apprends à observer", vous avez la collection micro-collège comprenant, entre autres, ce logiciel de français.

Français Réussite a pour but de proposer à l'élève de déjouer tous les pièges en orthographe et en grammaire au travers de six chapitres clés. Pour ce qui est de l'orthographe, sont d'abord étudiées en particulier la transcription du son (k) d'une part et celle du son (j) d'autre part. Avant chaque série d'exercices, il y a une leçon basée sur un texte qu'il faut compléter et qui, à chaque réponse, fait apparaître à l'écran la règle qui s'y rapporte. Les cinq séries d'exercices se présentent ainsi : l'élève doit accomplir ce qui lui est demandé ; en cas d'échec, la règle qui s'y rapporte s'affiche à l'écran. A la fin des exercices, un bilan de taux de réussite pour chaque exercice s'affiche à l'écran, permettant d'obtenir une note finale. Suivant les résultats, il est possible alors de recommencer l'exercice, de revoir la leçon ou de continuer.

Avant de passer à la partie concernant la grammaire, sachez que le troisième chapitre relatif à l'orthographe concerne le sujet et la terminaison variable des mots. Le premier sujet abordé en grammaire montre la voix active et la voix passive, ainsi que la transformation passive de phrases. Ensuite, est abordé le problème de la forme impersonnelle ou pronominale d'une phrase avant de terminer cette étude de grammaire par l'accord de l'adjectif et du participe. Il faut noter que pour chaque chapitre, il n'y a pas moins de six fichiers différents d'exercices !

Ce logiciel a un énorme avantage : il y a une évidente recherche de présentation et de facilité d'utilisation du programme ; par ailleurs, le principe du bilan permet véritablement à l'utilisateur de visualiser ses points faibles. A conseiller.

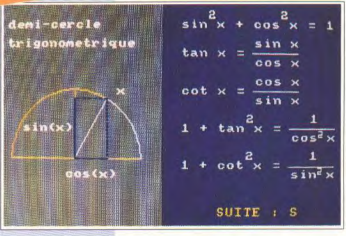
4e et 3e

MATHS-3

Cette année est une année très importante puisqu'il faut préparer le brevet des collèges et, par conséquent, il ne faut négliger aucun moyen susceptible de permettre une réussite à cet examen.
Voici les parties du programme de maths de 3e qui sont abordées dans ce logiciel : on commence par l'étude des vecteurs avec l'addition de vecteurs, ayant une même origine ou non, et avec la décomposition d'un vecteur dans un repère donné ; vient ensuite toute une étude sur les droites (comment trouver l'équation d'une droite, déterminer un vecteur directeur d'une droite, trouver des droites parallèles ou perpendiculaires). Il s'agit dans un troisième temps de résoudre un système de deux équations linéaires avant de voir le régionnement du plan par résolution graphique d'inéquation de la forme, par exemple $ax + by + c > 0$. Enfin, quelques calculs sur les racines carrées précéderont les premières notions en trigonométrie définissant les deux fonctions : sin x et cos x.

•

Il faut reconnaître qu'avec ce logiciel, quelques efforts de présentation ont été faits. Par ailleurs, on trouve un peu plus d'explications, ce qui peut rendre Maths-3 bénéfique pour le jeune qui l'utilise.



MATHS-3

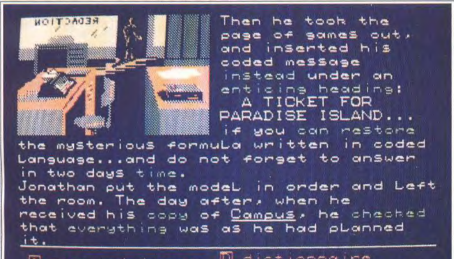
Ce logiciel constitue un excellent test de connaissance et de compréhension au travers d'une histoire qui est divisée en quatre épisodes. De plus, un point grammatical est abordé à la fin de chaque épisode, suivant le même principe que Balade Outre-Rhin. A voir.

ENIGME A OXFORD

Lorsque nous faisons la connaissance de Jonathan, il sort de la bibliothèque de l'université où il est étudiant en biologie. Il a décidé d'associer ses études et sa passion pour l'histoire en rédigeant une thèse sur le journal de bord du capitaine Cook. Bizarrement, Jonathan est appelé le lendemain à la salle de rédaction de l'université et aussitôt des rires mal intentionnés fusent de toute part car ses "collègues" ne sont pas convaincus du sujet choisi par Jonathan et seraient certainement plus stimulés par une thèse sur de nouvelles technologies, par exemple...

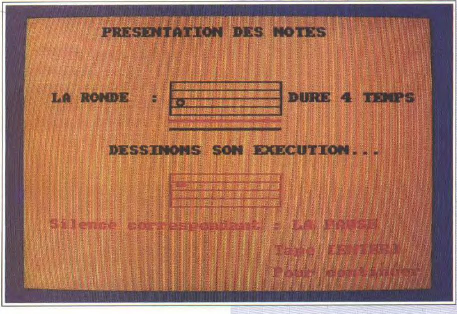
Quoiqu'il en soit, Jonathan a véritablement envahi la bibliothèque et fait ses recherches parmi tous ces fichiers ; il se sent l'âme d'un détective et cherche avidement des indices. Il est en train de consulter une des fiches lorsque, soudain, il remarque une lettre grecque qui l'intrigue. Il est immobile devant l'écran, comme hypnotisé par cette lettre mystérieuse lorsqu'une voix s'élève derrière lui : "Des problèmes avec Cook ?" Instinctivement, Jonathan appuie sur une touche et une magnifique fleur apparaît à l'écran. Pour ne pas faire part de sa découverte, Jonathan prétend qu'il lui faut au moins un quart d'heure pour lire une page entière, car la forme graphique des lettres du XVIIIe siècle est difficile à interpréter.

Jonathan est persuadé d'avoir mis le doigt sur une énigme. Il décide donc d'éclaircir ce mystère, mais il aura besoin de vous pour mener son enquête à terme.



ENIGMEN A OXFORD





COURS DE SOLFEGE 1

retrouvez le même principe de cours et d'exercice que dans la première partie du cours de solfège 1.

Les dièses, bémols et bécarres n'ayant plus de secret pour vous, vous êtes alors apte à appréhender le problème des gammes. Vous commencez le cours par la présentation de la tonalité de base en do majeur qui ne possède aucune altération à la clé.

Toutes les notes sont inscrites sur une portée avec l'inscription des tons existant entre chaque note (ex. : 1 ton entre do et ré, mais 1/2 ton entre mi et fa). Vous continuez votre découverte des gammes avec la tonalité mineure correspondante ayant le même nombre d'altérations à la clé. Le nom de la tonalité mineure est obtenu en descendant d'une tierce mineure soit dans le cas présent, la gamme de la mineur. Les deux premières gammes étant vues, vous n'avez plus qu'à découvrir, par nombre d'altérations croissantes pour les dièses et les bémols, chaque tonalité ainsi que sa relative mineure.

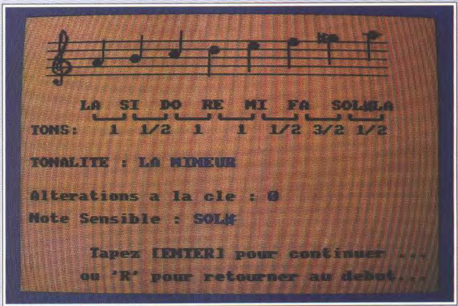
Cette partie de cours de solfège ne devra être abordée que progressivement et en connaissant parfaitement ce que représente chaque terme utilisé (comme les différentes tierces par exemple), ce qui nécessite une bonne aide sur papier en plus du logiciel et s'avère très instructif.

Pour tous

COURS DE SOLFEGE 1

Comme tout finit en musique, il nous a paru intéressant de terminer par des logiciels permettant de faire ses premiers pas dans l'étude du solfège. Nous commençons par la clé de sol et la clé de fa, ce qui permettra de chanter en chœur, comme le faisait Mary Poppins :
DO, le do il a bon dos
RE, rayon de soleil d'or
MI, c'est la moitié d'un ton
FA, c'est facile à chanter
SOL, l'endroit où nous marchons
LA, le lieu où nous allons
SI, sifflez comme un pinson
et nous revenons à DOooo...
Suivant la clé choisie, vous voyez apparaître une portée à l'écran ; une partie cours vous donne le son et la position d'une note avant de vous demander de faire des exercices pour lesquels vous pouvez choisir votre temps de réponse et le nombre de notes apparaissant à la fois.
Cette phase étant assimilée, vous pouvez passer à l'étendue du rythme avec la représentation sur la portée d'une note ou d'un temps d'arrêt suivant sa longueur, de même que son temps d'exécution à travers l'usage du métronome. La partie exercice consiste à inscrire à l'écran, suivant le métronome, le temps d'exécution de toute une série de notes inscrites sur la portée. Il reste enfin à exercer votre oreille avec la dictée de notes qui, suivant la difficulté choisie, portera sur 3, 5 notes ou la gamme tout entière.

A notre avis, ce programme constitue une approche agréable et très progressive du solfège qui est en soi une matière pas forcément très attirante. A voir.



COURS DE SOLFEGE 2

COURS DE SOLFEGE 2

Les principes de base du solfège étant considérés comme parfaitement assimilés, vous pouvez maintenant pousser votre étude plus loin en abordant le problème des altérations. Après avoir choisi la clef sur laquelle vous désirez travailler (sol ou fa) et fixé les limites inférieure et supérieure des notes considérées sur la portée, il vous reste encore à déterminer le nombre d'altérations apparaissant à la clé et leur forme (dièse ou bémol). Ceci étant fait, vous

HISTOIRE DE FRANCE

Voici un programme qui a peut-être trouvé le moyen de faire assimiler toute l'histoire de notre pays d'une manière qui fait perdre l'aspect malheureusement rebutant que possède en général cette matière. Dans le cas présent, il s'agit de découvrir

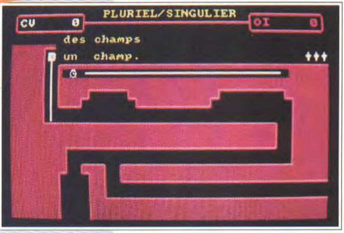
tous les événements historiques sur une période s'étendant de 120 AV. J.-C. jusqu'à 1980. Le principe est le suivant : en haut de l'écran défile une frise graduée de telle façon qu'un demi-siècle apparaît à chaque fois à l'écran. Selon votre bon plaisir, il suffit d'interrompre le défilement de cette frise pour voir apparaître une question sur une date précise. C'est ainsi que, par exemple, nous apprenons qu'en 1200, Philippe Auguste avait décidé de lutter pour chasser les Anglais de France, ce qu'il réussit à la bataille de Bouvines en 1214. Après avoir répondu à la question, nous avons deux possibilités : ou nous reprenons notre voyage dans la frise du temps ou nous répondons à une nouvelle question sur cette époque.

Histoire de France a un avantage certain : il permet une visualisation de la chronologie des événements historiques, ce qui est important pour l'ancrage des faits dans la mémoire. La présentation du logiciel est correcte et il faut remarquer que durant le défilement de la frise, le trait principal d'une époque est inscrit (par exemple, entre 350 et 500, c'est la période de la Gaule romaine). A voir.

ORTHOCRACK

Orthocrack rentre dans la catégorie des jeux éducatifs permettant un perfectionnement au niveau du vocabulaire et de l'orthographe. Il s'adresse en principe aux élèves de collèges et lycées, mais peut être utilisé dès l'âge de 9 ans.
Il est possible de jouer à deux ; les choses se passent alors de cette manière : le premier joueur donne le genre (masculin ou féminin) d'un mot et un des trois petits bonshommes commence son parcours. Arrivé sous la 1ère poche, le 2e joueur peut le traiter ou non d'ignare et si cela se produit, le 1er joueur peut riposter sous la 2e poche en disant qu'il est en crack ! Enfin, suivant la justesse de la réponse, le bonshomme prend la sortie "vraie" ou la sortie "fausse". Le jeu se termine de trois manières différentes : il n'y a plus de bonhommes (3 réponses fausses), tout le temps imparti est écoulé ou, plus gratifiant, toutes les difficultés ont été surmontées... Dans ce cas, il est possible d'effectuer une nouvelle partie tout en sachant qu'il y a une seconde variante de jeu avec l'option "singulier-pluriel" qui aborde ainsi l'orthographe.

Voici une manière originale et très simple d'apprendre en s'amusant ; il y a un concept d'affrontement, donc de stimulation, à travers le jeu et le principe d'un simple parcours bon ou mauvais ne demande pas une grande recherche graphique, mais se révèle être efficace.



ORTHOCRACK

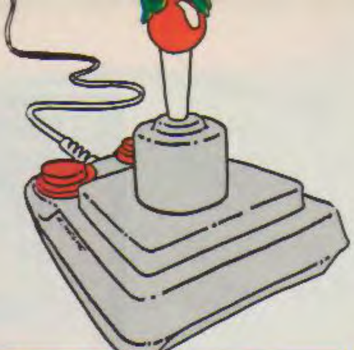


HISTOIRE DE FRANCE



LE COIN DES AS





LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

1 Olivier HARDY
2 Sébastien MANGEMATIN
3 Stéphane BIANCHI

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

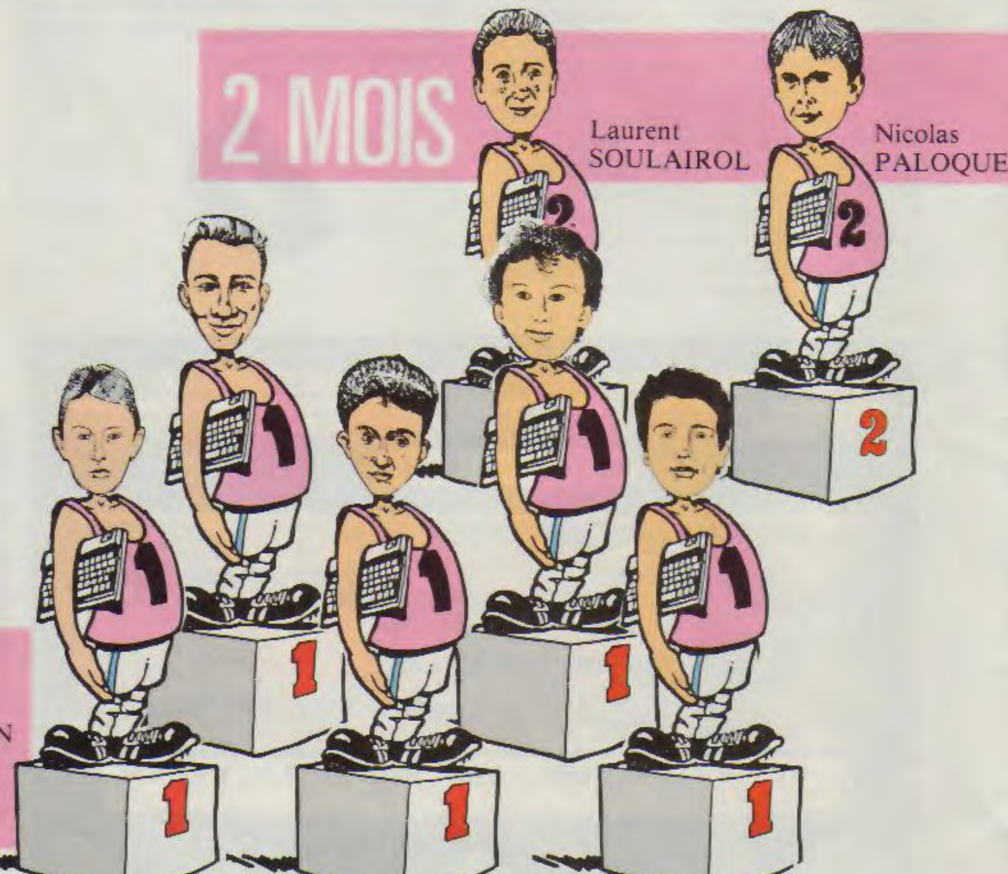
Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

CRAZY CARS	13 944 380	Sébastien MANGEMATIN
LES DIEUX DE LA MER	2 300	Gilles PIERRE et Jean-F. COIN
LIGHT FORCE	4 182 600	Anthony MOLLIER
MAG MAX	789 900	Thierry GONDOUIN
RENEGADE	464 850	Nicolas PALOQUE
SOLOMON'S KEY	3 155 090	Cédric LASSEGUES
SPINDIZZY	100 % of screens 100 % of jewels 100 % of game	Stéphane COTE
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,44	Stéphane BIANCHI
– Bobsled	14,44	Laurent SOULAIROL
– Speed Skating	0 : 26,0	David EHRET
– Sky Jump	236	Yannick SCHLICHT
WIZBALL	639 550 (3 niveaux coloriés)	Valéry LETOUZEY
XEVIOUS	55 440	Olivier HARDY

2 MOIS

Laurent SOULAIROL

Nicolas PALOQUE



3 MOIS

De gauche à droite.

David EHRET
Gilles PIERRE et Jean-François COIN
Stéphane COTE
Cédric LASSEGUES

BRETAGNE EDIT' PRESSE

PRESENTE

NOUVEAUTE

MULTICOURBES III

de Sylvain VIEUJOT

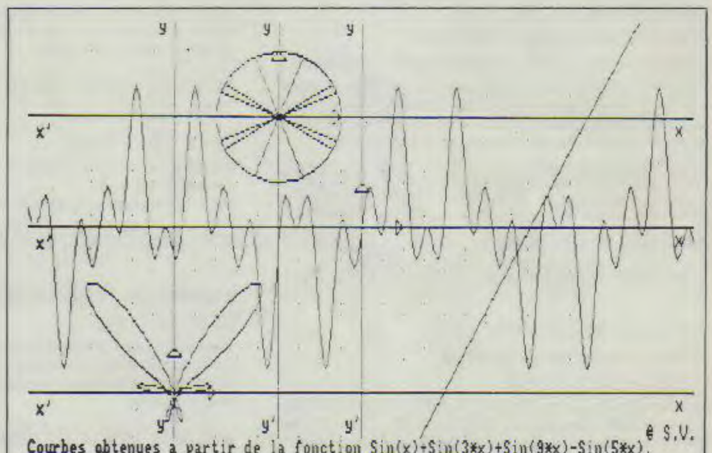
Ce logiciel s'adresse aux élèves du second cycle; il permet l'étude de fonctions, de suites numériques et la résolution d'équations trigonométriques.

Options disponibles :

- Etude de fonction simple ou avec un paramètre m, suite numérique, équation trigonométrique...
- Etude de suite arithmétique ou géométrique...
- Possibilité de changer de repère (ou de le grossir), d'intervalle étudié, d'amplitude graphique...

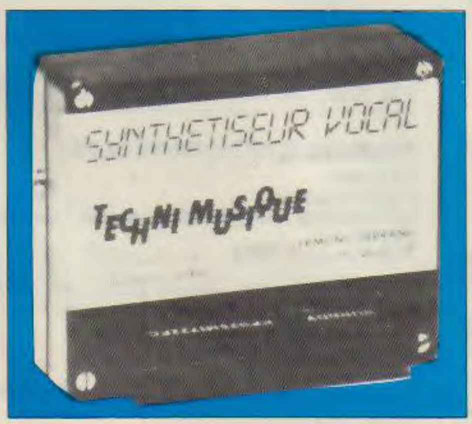
Disponible sur disquette 3" pour CPC 664 et 6128, au prix de : ***230 F***

Réf. : BEP001



Courbes obtenues a partir de la fonction Sin(x)+Sin(3*x)+Sin(9*x)-Sin(5*x).

OFFRE SPECIALE



AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

Synthétiseur vocal : 545 F 450 F (Cass. disq.)

Parle français comme les Français. Une voix claire, sans souffle. Sortie son sur HP du CPC + extérieure (Ø 3,5 pour casque stéréo). Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA100, à partir du texte simplifié (livré avec PHONE 100, Démonstration).

(Réf:érence casque page accessoire Informatique)

Réf. TMPI 01

Valable jusqu'au 30-04-88

ETUDIEZ BRANCHE !

LOGICIELS EDUCATIFS

APPRENDS-MOI A LIRE
Activités de prélecture en maternelle
A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour favoriser le développement de la représentation spatio-temporelle, du schéma corporel, du contrôle du tracé, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4100) 2 K7 **220 F**
DNR (Réf. PS 4066) 1 disk **285 F**
AMSTRAD (Réf. PS 4220) 1 disk **255 F**
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4219) 1 disk **285 F**

APPRENDS-MOI A LIRE 2
Aide à l'apprentissage de la lecture
Grande section – CP (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités progressives pour passer de la non lecture à la lecture. L'enfant est amené à parcourir un véritable album sonore interactif : plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et du son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le conte.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4101) 2 K7 **220 F**
DNR (Réf. PS 4189) 1 disk **285 F**
AMSTRAD (Réf. PS 4222) 1 disk **255 F**
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4221) 1 disk **285 F**

APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 ET 2
Aide à l'acquisition de l'écriture
Grande section – CP/CE

Leçon d'écriture assistée par ordinateur : cet outil permet à l'enfant de discipliner son tracé en fonction d'une perception visuelle. L'acquisition des schémas de l'écriture est longue, l'enfant procède par essais et erreurs. Il a droit au tâtonnement, au réajustement. Ce logiciel favorise la connaissance du clavier alphanumérique. Il vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de "l'atelier d'écriture".

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4102) 2 K7 **195 F**
DNR (Réf. PS 4191) 1 disk **225 F**
AMSTRAD (Réf. PS 4199) 1 disk **200 F**
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4223) 1 disk **225 F**

L'ATELIER DES PUZZLES
Construire et résoudre des puzzles
Grande section -CE2

1ère partie
Un programme de jeu qui propose au total 100 puzzles prêts à l'emploi.
2ème partie
Un éditeur permet de créer de nouveaux fichiers de puzzles. Ces fichiers peuvent être constitués en plusieurs étapes avant d'être proposés au programme de jeu.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 4065) 2 K7 **195 F**
AMSTRAD (Réf. PS 4229) 1 disk **200 F**

MOTS CROISES MAGIQUES
Entrainement à l'écoute attentive, à la lecture, à l'orthographe et jeu de vocabulaire
Grande section – CE2 (synthèse vocale en option)

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre. Plusieurs activités sont possibles : remplir les grilles avec ou sans l'aide du son, prononciation ou non de chaque lettre. Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe. Il constitue une attrayante initiation à l'utilisation du clavier alphabétique. Au total 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4103) 2 K7 **195 F**
DNR (Réf. PS 4209) 1 disk **195 F**
AMSTRAD (Réf. PS 4208) 1 disk **175 F**
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4210) 1 disk **195 F**

AIDE A LA LECTURE
CP(1) 5 à 9 ans

Famille : classer des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.
Lecture : pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6165) 2 K7 **129 F**

CP (2) 5 à 9 ans

Mémo-jeu : pour associer mots et images ou phrases et images.
Loto : une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale : masculin-féminin, singulier-pluriel.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6166) 2 K7 **129 F**

CP/CE (1) 6 à 10 ans

Alerte : entraînement à la lecture sélective.
Mémor : reconstitution d'un texte court, pour l'appropriation des structures de textes et aussi de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6167) 2 K7 **129 F**

CP/CE (2) 6 à 10 ans

Pêle-mêle : remettre en ordre les mots et des expressions, pour mieux comprendre ce qu'on lit.
Radar : reconnaissance des signes de l'écriture.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6168) 2 K7 **129 F**

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE
CE (1) 7 à 11 ans

Mots croisés-images : entraînement au vocabulaire et à l'orthographe. On remplit les grilles avec les images proposées.
Accord parfait : apprentissage des règles d'accord dans la phrase avec images à légender.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6169) 2 K7 **129 F**

CE (2) 7 à 11 ans

Devine : jeu d'identification des phrases lettre par lettre.
Conjugaison : des images et des phrases à compléter.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6170) 2 K7 **129 F**

CE (3) 8 à 12 ans

Graphix : apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques.
Conjucalc : combiner différents éléments pour reconstituer des verbes correctement conjugués.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6171) 2 K7 **129 F**

CE (4) 8 à 12 ans

Accord ? D'accord ? : accorder les participes passés avec les images à légendes.
Bourse aux voyelles : jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6172) 2 k7 **129 F**

AIDE A L'ORTHOGRAPHE
CE/CM (1) 8 à 12 ans

Invasion des fautes : identifier rapidement les fautes et éviter de les refaire.
Atelier des phrases : combiner des mots et des expressions pour former des phrases et des textes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6173) 2 K7 **129 F**

CE/CM (2) 8 à 12 ans

Mots à deviner : à partir du contexte, retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.
Ponctuation : apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6174) 2 K7 **129 F**

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE
CM (1) 9 à 13 ans

La phrase et ses constituants : identifier les éléments de la phrase par réduction, analyse et combinaison de ceux-ci.
Chenille savante : reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire).

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6175) 2 K7 **129 F**

CM (2) 9 à 13 ans

Les pronoms : acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase. Classement alphabétique : apprendre à classer les mots par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6176) 2 K7 **129 F**

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
CM (1) 10 à 14 ans

A demi-mot : améliorer le vocabulaire et l'orthographe et se servir correctement du dictionnaire.
API : cette initiation à l'alphabet phonétique international, familiarise l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6177) 2 K7 **129 F**

CM (2) 10 à 14 ans

Synonymes et contraires : reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte.
Mémotex : reconstitution d'un texte long, pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6178) 2 K7 **129 F**

FRANCAIS CP/CE

10 logiciels Nathan-Ecoles pour l'apprentissage en lecture, écriture et orthographe : Mémo-jeu, Loto, Alerte, Pêle-mêle, Radar, Atelier des phrases, Mots croisés-images, Ponctuation, Classement alphabétique, Chenille savante.

DNR (Réf. PS 5003) 1 disk **270 F**

FRANCAIS CM

10 logiciels Nathan-Ecoles pour consolider les acquis en orthographe, en grammaire et en vocabulaire : Devine, Graphix, Invasion des fautes, Mots à deviner, Conjucalc, Les pronoms, La phrase et ses constituants, Bourse aux voyelles, A demi-mot, Synonymes et contraires.

DNR (Réf. PS 5007) 1 disk **270 F**

FRANCAIS ECOLES

Regroupement des 28 logiciels Nathan-Ecoles/Français

DNR (Réf. PS 5035) 2 disk **756 F**

AIDE A LA LECTURE DU CP au CM – 5 à 10 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles : Famille, Lecture, Mémo-jeu, Loto, Alerte, Mémor, Pêle-mêle, Radar.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20004) 2 disk **320 F**

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE CE/CM
7 à 12 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles
Mots croisés-images, Accord parfait, Devine, Conjugaison, Graphix, Conjucalc, Accord ?
D'accord ? Bourse aux voyelles.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20024) 2 disk **320 F**

AIDE A L'ORTHOGRAPHE CM
8 à 13 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles : Atelier des phrases, Invasion des fautes, Mots à deviner, Ponctuation, La phrase et ses constituants, Chenille savante.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20044) 2 disk **320 F**

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
CM/Collège 10 à 14 ans

6 logiciels Nathan Ecoles
Les pronoms, Classement alphabétique, A demi-mot, API, Synonymes et contraires, Mémoires.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20064) 2 disk 320 F

CHIFFRES ET FORMES CP

5 à 9 ans

Promenade : trouver et coder un chemin sur un quadrillage pour mener un oiseau à son nid ou un bateau à son port.
Puzzle : reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage en petits carrés.
Moins – Autant – Plus : évaluer le nombre d'éléments d'une collection et comparer deux collections d'objets.
Compter : coder les nombres successifs d'objets d'une collection augmentant ou diminuant régulièrement.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6160) 2 K7 159 F

TABLES ET FRISES CP/CE

6 à 10 ans

Frises : créer de jolies frises et reconnaître leurs éléments de symétrie pour pouvoir ensuite les revoir, les modifier, les agrandir ou les imprimer.
Symétries et translations : trouver la figure translatée, vue dans un miroir ou ayant tourné d'un demi-tour sur un quadrillage.
Tables d'opérations : remplir une table d'addition, de soustraction ou de multiplication de nombres à un chiffre.
Classement : classer des objets ou des personnages dans des cases selon des critères donnés ou à définir soi-même.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6161) 2 K7 159 F

CALCULS CE

7 à 11 ans

Ranger des nombres : ranger des entiers et des décimaux du plus petit au plus grand sur les étages d'un gratte-ciel.
Carré magique : compléter les cases d'un carré (4 x 4) de manière à ce que les sommes de chaque colonne soient égales.
Invasion des chiffres : effectuer mentalement le plus d'opérations possibles (+, -, x...) avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.
Multiplication : apprendre à bien maîtriser la technique de la multiplication écrite en effectuant pas à pas tous les stades du calcul.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6162) 2 K7 159 F

RANGEMENTS ET REPERAGES CE

8 à 12 ans

Produits et surfaces : montrer la relation entre la surface d'un rectangle et le produit de deux entiers à un ou deux chiffres.
Quadrillage : placer et reconnaître un petit point ou une figure sur un quadrillage grâce à des coordonnées.
Avant et Après : trouver un nombre, juste avant ou juste après un nombre donné et se terminant par un chiffre donné.
Combinaisons : choisir les éléments d'un paysage et découvrir tous les paysages possibles avec deux, trois ou quatre éléments.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6163) 2 K7 159 F

GEOMETRIE CE/CM

8 à 12 ans

Droites : voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le parallélisme et la perpendicularité de deux droites.
Triangles et quadrilatères : reconnaître et construire des carrés, des rectangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles, équilatéraux ou rectangles par déplacement de leur sommet.
Angles : voir et reconnaître des secteurs de 10°, 20°, 30°, 360° et étudier les angles d'un triangle.
Golf : approcher puis atteindre une cible en évaluant des angles et des distances selon une échelle donnée.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6164) 2 K7 159 F

NOMBRES ET OPERATIONS CM

9 à 13 ans

Division : comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pratique des soustractions successives.
Addition – Soustraction : effectuer mentalement des additions et des soustractions écrites en ligne – une activité jusqu'à trois joueurs.
Lire et écrire un nombre : passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres et inversement pour les nombres de 3 à 12 chiffres.
Ordre de grandeur – Multiplication : placer le résultat d'une multiplication dans le bon intervalle parmi les quatre proposés – une activité jusqu'à deux joueurs.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6158) 2 K7 159 F

MESURES ET GRANDEURS CM

10 à 14 ans

Aires et volumes : calculer, à partir d'une figure et avec ou sans formule, des périmètres, des surfaces et des volumes.
Changement d'unités : transformer des mesures de longueurs, de surfaces ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné.
Mesure du temps : apprendre à bien additionner et bien soustraire des durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course cycliste.
Linéarité : découvrir les règles de proportionnalité (additions, soustractions, combinaisons, règles de trois) à partir de situations pratiques.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6159) 2 K7 159 F

JE SAIS : SCIENCES CM

Programme élève Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Sciences physiques et Sciences naturelles. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur. Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.
Programme professeur Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4071)	3 K7 159 F
DNR (Réf. PS 4073)	1 disk 265 F

LE SOLEIL ET SES PLANETES

10 à 13 ans

Un voyage dans le système solaire... Entre Vénus et Pluton, découvrez toutes les planètes du Soleil et leurs satellites. Aux commandes de votre vaisseau spatial, approchez-vous du sol de Jupiter. Mais pour repartir vers votre prochaine étape, répondez à quelques questions. Suivant votre niveau de connaissances, vous pourrez trouver la réponse dans la fiche qui vous est indiquée (débutant), rechercher librement dans la base de données (confirmé) ou faire appel à votre mémoire (expert).
Ce logiciel de simulation est à la fois un jeu d'aventure, une découverte systématique du système solaire et une initiation à la recherche documentaire. Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses connaissances en astronomie. Il est accompagné d'un ensemble important de données et de questions que l'on peut compléter grâce à un éditeur spécialisé.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf. PS 4253)	1 disk 225 F
DNR (Réf. PS 4279)	1 disk 295 F

JE SAIS : HISTOIRE – GEOGRAPHIE EDUCATION CIVIQUE CM

Programme élève

Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles en Histoire.
Géographie et Instruction Civique. Les fichiers sont extensibles grâce au programme professeur.
Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur

Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4074)	3 K7 159 F
DNR (Réf. PS 4076)	1 disk 265 F

CARTE DE FRANCE

Mers, fleuves, villes et montagnes

Apprendre à connaître la France, ses villes, ses fleuves, les mers qui l'entourent, ses montagnes : leurs noms et leurs situations. Après chaque apprentissage, un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les principaux éléments géographiques de notre pays.
Crayon optique obligatoire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6127)	1 K7 99 F
AMSTRAD (Réf. PS 0127)	1 disk 165 F

CARTE D'EUROPE

Pour connaître les 27 pays de l'Europe géographique

Les deux parties de ce logiciel permettront :
– de situer 27 pays et capitales, 13 fleuves, 8 massifs montagneux, 15 mers ou océans.
– de jouer contre un partenaire (ou contre l'ordinateur).

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 1702)	1K7 149 F
AMSTRAD (Réf. PS 1226)	1 K7 149 F
AMSTRAD (Réf. PS 0226)	1 disk 220 F

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison, ce logiciel permet de reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas particuliers (auxiliaires, défectifs, pronominaux, impersonnels, etc) ont été traités. C'est également un outil de vérification et de correction orthographique.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0001)	1 disk 295 F
MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6001)	1 K7 195 F
AMSTRAD (Réf. PS 5001)	1 disk 265 F
COMPATIBLES PC XT (Réf. PS 65001)	1 disk 295 F
APPLE II, IIe, IIc (Réf. PS 60001)	1 disk 295 F

TOUS AU DICTIONNAIRE

A l'aide d'exercices et de jeux, le lecteur s'entraîne à la consultation par ordre alphabétique, découvre l'histoire du dictionnaire, explore le plan des articles. Ce logiciel lui permet de comprendre la fonction des définitions et des exemples en les choisissant lui-même à partir d'un mot.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 1002)	1 disk 295 F
MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6002)	1 K7 195 F
DNR (Réf. PS 0002)	1disk 295 F

MOTS EN FETE 6ème – 2nde

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment dans les têtes. Le mot le plus long, Anagrammes, le pendu. Chacun d'eux offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires animent l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 90 000 mots. Toute la richesse de la langue française.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4320) 4 disk 325 F

ANGLAIS POUR LE BAC

2nde – Terminale

Préparation méthodique aux épreuves d'anglais du baccalauréat et des concours d'entrée aux grandes écoles. Méthode : réfléchir, traduire, se corriger, retenir. L'étudiant est invité à traduire en anglais une phrase française. Ses erreurs lui sont signalées au fur et à mesure. Il est amené à réagir, se poser des questions, se renseigner : le logiciel lui propose à tout moment un cours de grammaire, des exercices d'application illustrant le point étudié, un dictionnaire (2000 mots) et des aides ponctuelles.
Le livret d'accompagnement propose un "guide de l'étudiant" qui permet une révision à la carte en fonction du niveau et des objectifs propres à chaque examen. S'y ajoute un "guide de l'enseignant" pour l'utilisation dans le cadre du cours d'anglais.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4323) 1 disk 460 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

6ème – 5ème

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Caroll. Cette méthode originale, fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme. De plus, une bande audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10009)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf. PS 50009)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0153)	1 disk 280 F
DNR (Réf. PS 0175)	1 disk 285 F

ENIGME A OXFORD

4ème – 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de mots croisés. L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio, en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO5, TO9+ (Réf. PS 0112)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf. PS 0114)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0124)	1 disk 280 F
DNR (Réf. PS 0177)	1 disk 285 F

ENIGME A MADRID

4ème – 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole : après lecture d'un texte illustré de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur une bande audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excellent outil pour la maîtrise de la langue espagnole. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0149)	1 disk 250 F
AMSTRAD (Réf. PS 0151)	1 disk 225 F
COMPATIBLES PC (réf. PS 0152)	1 disk 280 F
DNR (Réf. PS 0179)	1 disk 285 F

ENIGME A MUNICH

4ème – 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés, l'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font de l'énigme à Munich un excellent outil. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0144)	1 disk **250 F**
AMSTRAD (Réf. PS 0146)	1 disk **225 F**
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0147)	1 disk **280 F**
DNR (Réf. PS 0178)	1 disk **285 F**

BALADE OUTRE RHIN

6ème – 5ème

Alice vous invite à la suivre dans son approche de la langue de Goethe, à travers une histoire en quatre épisodes, illustrés des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux...
Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue les réponses et la guide pas à pas, l'élève progresse rapidement.
Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et servi par une bande audio intégrée et un dictionnaire. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10014)	1 disk **250 F**
AMSTRAD (Réf. PS 50014)	1 disk **225 F**
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0154)	1 disk **280 F**
DNR (Réf. PS 0176)	1 disk **285 F**

A LA DECOUVERTE DE LA VIE

6ème – 5ème

Biologie végétale et animale
Sous une forme attractive, à l'aide de graphismes, d'explications animées et de questions une initiation à la biologie végétale et animale. Au cours d'une promenade dans différents milieux (forêt, bord de mer, ferme, jardin) chaque animal, chaque végétal retient l'attention de l'enfant par son alimentation, son système de respiration, son mode de reproduction ou de locomotion. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0231)	1 disk **195 F**
AMSTRAD (Réf. PS 0230)	1 disk **195 F**
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0232)	1 disk **220 F**
DNR (Réf. PS 0233)	1 disk **285 F**

MATHEMATIQUES LYCEES

Coedition Fil/Cedic Nathan
Deux logiciels pour apprendre, comprendre, réviser, pratiquer et préparer l'épreuve de Mathématiques du Baccalauréat. Au total, 6 simulations, 60 exercices et des rappels de cours accessibles à tout moment.

VOLUME 1 : ANALYSE

Simulations :
- Représentations graphiques d'une fonction
- Limites et asymptotes
- Equations de droites

Exercices :
- Limites et asymptotes
- Représentations graphiques
- Dérivées
- Equations de droites

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4350)	1 disk **395 F**

VOLUME 2 : ALGEBRE ET GEOMETRIE

Simulations :
- Barycentres
- Suites
- Coniques

Exercices :
- Suite convergentes
- Applications affines
- Isométries
- Barycentres

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4351)	1 disk **395 F**

OBJECTIF MONDE : LES MILIEUX NATURELS

6ème

L'élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels : végétation, faune et climat. Grâce à une synthèse comparative vivante, l'élève acquérra une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contrôle et l'approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages, des graphismes commentés, des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire... (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0201)	1 disk **195 F**
AMSTRAD (Réf. PS 0200)	1 disk **195 F**
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0202)	1 disk **220 F**
DNR (Réf. PS 0203)	1 disk **285 F**

OBJECTIF EUROPE

4ème – 3ème

L'élève s'interroge sur l'Europe, il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux, les institutions tant locales qu'européennes, et réalise quatre stages (institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des cartes commentées, des exercices variés. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0221)	1 disk **195 F**
AMSTRAD (Réf. PS 0220)	1 disk **195 F**
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0222)	1 disk **220 F**
DNR (Réf. PS 0223)	1 disk **285 F**

OBJECTIF FRANCE

4ème – 3ème

Un organisme national met en place une opération d'information pour familiariser les français avec l'espace national et régional.
L'élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur les régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que des DOM TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0211)	1 disk **195 F**
AMSTRAD (Réf. PS 0210)	1 disk **195 F**
COMPATIBLES PC (Réf. PS 0212)	1 disk **220 F**
DNR (Réf. PS 0213)	1 disk **285 F**

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE

Panoramix est prisonnier des Romains qui veulent l'obliger à fabriquer de la potion magique. Astérix parcourt forêts et villages à la recherche d'ingrédients pour réaliser une fausse potion et pour libérer le druide. Il combattra des Romains, retrouvera des fioles de potion cachées, pourra appeler Obélix, chasser des sangliers et pénétrer dans le camp romain. Un logiciel mêlant humour et action. Pour tous.

AMSTRAD (réf. 0122)	1 disk **205 F**
THOMSON (réf. 0109)	1 disk **220 F**
COMPATIBLESS PC (réf. 00126)	1 disk **230 F**

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Un nouveau concept de logiciel pour une nouvelle aventure d'Astérix. Vous êtes à la fois metteur en scène, scénariste et acteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Ils visiteront la Grèce, la Perse survoleront Rome et d'autres lieux à bord de leur drôle de tapis volant, au grand malheur des pirates ! Astérix est à l'affiche avec la sortie du nouvel Album au scénario décoiffant et de ce super jeu. Vous serez séduit par ce grand logiciel d'aventure (300 Ko) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée. Une réussite sur tous les plans. Un événement.

AMSTRAD (réf. PS 0260)	1 disk **199 F**
THOMSON, TO8, TO9, TO9+ (réf. PS 0261)	1 disk **220 F**
COMPATIBLESS PC (réf. PS 0262)	1 disk **255 F**
ATARI ST (réf. 0263)	1 disk **245 F**

HISTOIRE : AU NOM DE L'HERMINE

Sémo, au service du seigneur voisin, l'élève pénètre dans l'enceinte d'un château, et assiste à toutes les activités de ses différents habitants : le meunier dans son moulin à eau, les hommes d'armes à l'entraînement, les serfs dans les champs, le forgeron à sa forge... Il pénètre dans différents lieux : la cuisine, le potager, l'habitation de la dame... Sa mission : espionner avant le siège que veut y soutenir son Seigneur. Une excellente initiation à la vie du Moyen Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

AMSTRAD (réf. PS 0260)	1 disk **220 F**
THOMSON (réf. PS 0261)	1 disk **220 F**
COMPATIBLES PC (réf. PS 0262)	1 disk **220 F**

NOUVEAU

MATHS-CE

Niveau CE1, CE2

Ce logiciel propose plusieurs points d'exercices de niveau cours élémentaire :
- ranger des nombres en ordre croissant et décroissant ;
- comparer des nombres (supérieur, inférieur) sommes produits ;
- compter pas à pas (1, 2, 5, 10, 20, 40...) ;
- calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) ;
- compter la monnaie ;
- lire et afficher l'heure ;
- déplacer une tortue (exécuter et retrouver) ;
- symétries axiales.

AMSTRAD (réf. MC 13A)	1 disk **200 F**

MATHS-CM

Niveau CM1, CM2

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur un repère orthonormé avec possibilité de constructions de figures...).
- Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) :
- addition ;
- soustraction ;
- multiplication ;
- division.
- Fractions simples :
- sur des parties de rectangles, de camemberts ;
- fractions équivalentes ;
- numérateur d'une fraction...
- Calculs d'aires :
- carré ;
- rectangle ;

avec explications des formules en cas d'erreur.
- calcul de volume ;
- symétrie (centrale et axiale) ;
- suites proportionnelles ;
- pourcentages.

AMSTRAD (réf. MC 11A)	1 disk **250 F**
AMSTRAD (réf. MC 11B)	1 K7 **200 F**

NIVEAU PRIMAIRE

FRANÇAIS-SONS

Niveau CP, CE1, CE2

- Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.
- Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonnance.
- Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués.

Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves des classes de CE1, CE2 pour les options 2 et 3.

AMSTRAD (réf. MC 13A)	1 disk **200 F**
AMSTRAD (réf; MC 13B)	1 K7 **170 F**

NOUVEAU

ORTHO-CM

Niveau CE2, CM1, CM2

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (10 règles : ex. à ou a, on ou ont...). A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

AMSTRAD (réf. MC 12A)	1 disk **200 F.**

MATHS 6

Algèbre pour classe de 6ème

(également intéressant pour CM1-CM2)

M. et M.-T. Coquio : opérations + – × / ; fractions ; calculs sur les relatifs ; pourcentages avec graphisme ; suites proportionnelles avec graphisme ; calculs d'aires ; symétries orthogonales.

COMPATIBLES PC (réf. MC 01A)	**220 F**
AMSTRAD (réf. MC 01B)	2 K7 **170 F**
(réf. MC 01C)	1 disk **200 F**
ATARI ST (réf. MC 01D)	1 disk **220 F**

MATHS-5 4

Algèbre pour classes de 5ème et 4ème

M. et M-T. Coquio ; multiples et diviseurs d'un entier ; nombres premiers ; puissances d'un entier naturel ; décomposition d'un entier naturel ; P.G.C.D. et P.P.C.M. ; calcul algébrique ; rationnels (simplifications et opérations de fractions) ; équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf. MC 02A)	2 K7 Maths **4 – 170 F**
(réf. MC 02B)	2 K7 Maths **5 – 170 F**
(réf. MC 02C)	Maths 5 et 4 – 1 disk **200 F**
ATARI ST (réf. MC 02D)	1 disk **220 F**

MATHS-3

Algèbre pour classe de 3ème

M. et M.-T. Coquio : constructions de vecteurs ; calculs sur les droites ; systèmes linéaires 2.2 ; repérement du plan ; calculs sur les racines

carrées, notions de trigonométrie.

AMSTRAD (réf. MC 03A)	2 K7 **170 F**
(réf. MC 03B)	1 disk **200 F**
COMPATIBLES PC (réf. MC 03C)	**220 F**
ATARI ST (réf. MC 03D)	1 disk **220 F**

EQUATIONS
Algèbre pour classes de 3ème et 2nde

M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; systèmes linéaires 2.2 ; systèmes linéaires à n équations ; p inconnues (n,p < 8) (sur disquette seulement).

AMSTRAD (réf. MC 04A)	1 K7 **150 F**
(réf. MC 04B)	1 disk **200 F**

MATHS-Second cycle 1
Niveau 2nde à terminales

M. Coquio : équations du second degré avec interprétation graphique ; courbes Y = f(x) avec choix du repère et des unités ; intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices ; suites récurrentes avec graphisme ; fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf. MC 05A)	2 K7 **200 F**
(réf. MC 05B)	1 disk **250 F**

MATHS-Second cycle 2
Niveau 4ème à terminales

M. Coquio : image par application affine ; courbes avec options (dont hard-copy) ; courbes superposées ; courbes définies par morceaux (disquette) ; famille de courbes ; courbes planes (cinématique) ; courbes définies par une intégrale.

AMSTRAD (réf. MC 06A)	2 K7 **170 F**
(réf. MC 06B)	1 disk **200 F**

GEOMETRIE PLANE
Algèbre 2ème à terminales

M. Hirzler : utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothéties, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).

AMSTRAD (réf. MC 07A)	1 disk **200 F**
ATARI ST (réf. MC 07B)	1 disk **220 F**
COMPATIBLES PC (réf. MC 07C)	1 disk **250 F**

ESPACES ET SOLIDES
Niveau 1ère et terminales

M. Hirzler : utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.

AMSTRAD (réf. MC 08A)	1 disk **200 F**

FONCTIONS ET COMPLEXES
Niveau terminale et sup.

M. Hirzler : tracé de Y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités ; calculs, calculs d'aires ; exemples (conchoïdes, cissoïdes, coniques) ; complexes (calculs, équations, transformations et exemples).

ATARI ST (réf. MC 09A)	1 disk **220 F**

FRANÇAIS
Niveau CM1, CM2, 6ème

A. Malassis : dictée récréative, exemples et exercices ; conjugaison ; participes passés avec être et avoir.

AMSTRAD CPC (réf. MC 10A)	2 K7 **170 F**
(réf. MC 10B)	1 disk **200 F**
COMPATIBLES PC (réf. MC 10C)	1 disk **220 F**

FONCTIONS NUMERIQUES
Niveau 1ère à sup.

M. Hirzler : calcul formel : développements, écriture de la fonctions dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin, arccos, sh, ch, th sont définies. De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes y = f(x), paramétriques et polaires. Jusqu'à 10 graphes sur l'écran. Possibilité de revoir en changeant origine et unités.

COMPATIBLES PC (réf. PI 001A) (ttes cartes)	**250 F**
AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 001B)	1 disk **250 F**

STATISTIQUES
Niveau 1ère et term.

M. Hirzler : séries à une variable numérique : histogrammes, diagrammes circulaires, moyenne, écart-type. Classement de données brutes. Séries à une variable alphabétique : fréquences d'apparition des lettres dans un texte, diagrammes, histogrammes. Séries à deux variables pondérées ou non : représentation, ajustement linéaire, corrélation, ajustement par fonctions log et exp. Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.

AMSTRAD (tous CPC) (réf. PI 002A)	1 disk **200 F**

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES
Niveau 5ème à term.

M. Hirzler : 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques : rotations, symétries axiales et centrales, translations dans le plan. Symétries centrales et par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion : placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier ; colorier des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur. 1 outil de création graphique : les pavages du plan à partir des formes de base sauvegarde, impression, exemples. Menus déroulants, souris, joystick ou clavier.

COMPATIBLES PC (ttes cartes graphiques) (réf. PI 003A)	**250 F**
AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 003B)	1 disk **250 F.**
ATARI ST (réf. PI 003C)	1 disk **250 F**

MATRICES
Calculs sur les vecteurs : sommes, produit scalaire. Opérations sur les matrices : somme, produit, puissance, transposée. Permutation, suppression, duplication, échange lignes et colonnes. Déterminants, matrices inverses, rang, trace. Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues. Polynomes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A)	**250 F**

POLYNOMES
Opérations sur polynomes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynomes de Tchebycheff, Legendre, Hermite, Bernoulli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableurs courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 005A)	**250 F**

LOT DE TROIS LOGICIELS VOCAUX UTILITAIRES
- VOCA100 : donne la parole à votre ordinateur à partir d'un texte simplifié écrit sur l'écran. Création artificielle de l'intonation.
- VOCAGRAPHIC : création de vocabulaire, de phrases, intervention sur la ponctuation, le volume de la voix, visualisation des paramètres vocaux à travailler sur l'écran.
- VOCA1, VOCA2 : 2 catalogues de plus de 300 mots courants français à intégrer dans vos logiciels.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 Le lot (réf. TMPI 02)	K7, disk **195 F**

LOT DE 7 LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX
Une voix réelle dans votre ordinateur.
- VOCACHIFFRES : apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices).
- VOCALPHABET : apprentissage de l'alphabet, de l'écriture (cours et exercices).
- VOCACLAVIER : nomination des touches en programmant. Listing parlant.
- VOCAGRAPHIC : création de mots, sons, modifications de vocabulaires existants, création de phonèmes toutes langues.
- VOCA1/FR : 300 mots courants français.
- VOCA2/FR : 300 mots courants français.
- VOCA100 : programmation vocale à partir du texte simplifié.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 Le lot (réf. TMPI 03)	K7, disk **195 F**

COURS SOLFEGE 1
Comprend 4 modules de cours et exercices :
- notes en clé de SOL et FA ;
- rythmes étudiés d'une façon originale, à l'aide d'une touche du clavier simulant celle d'un orgue ;
- dictée musicale, pour développer son oreille ;
- clavier.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 (réf. TMPI 04)	K7, disk **195 F**

COURS SOLFEGE 2
Sans concurrence, composé de 2 logiciels (cours et exercices) ceux-ci sont des aides précieuses à un enseignement concernant les règles difficiles à comprendre telles que les gammes, les intervalles. Ne pas mettre dans les mains des débutants.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 (réf. TMPI 05)	K7, disk **195 F.**

LOGICIELS UTILITAIRES

VIEWTEXT
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette.
N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.

(réf. ES 1001A)	K7 seulement **135 F**

IMPRESSION
Vous possédez une imprimante, mais sa programmation vous rebute de part sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères ; programme les différentes tabulations ; programme le contrôle de l'imprimante ; programme la sortie 8 bits ; programme les recopies d'écrans paramétrables ; trame ; agrandissement ; déplacement ; sélection fenêtre.

(réf. ES 1002A)	K7 **200 F**
(réf. ES 1002B)	disk **240 F**

L'INTERPRETE
La majorité des logiciels existants sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, jeux...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière.
Mapping du disque : édition des secteurs ; acceptation de jokers ; traduit plus de 500 mots à la fois ; repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

(réf. ES 1003A)	disk **290 F**

ZENITH
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.

(réf. ES 1004A)	disk **250 F**

ECHOSOFT
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface, telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller-découper, déplacer, initialiser, variations vitesse, etc.
Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue, le second est un générateur de sons (polyphoniques) pour incorporer dans tous les programmes de votre création.

(réf. ES 1005A)	disk **395 F**

PSYCHOTEST
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction.
Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines, Psychotest vous offre un divertissement garanti.

(réf. ES 1006A)	disk **135 F**

DIVERS

SILIPACK
La musique à votre portée. 2 programmes : performances + qualités.
SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick).
SILITONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des noires et des blanches.

Réf. ES 1008A	1 disk **375 F**

CONVERSIONS BUS 6128
Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)

Réf. SE 1212	**175 F**

BOURSE 2000

Développé avec des agents de changes, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation, grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de changes), les hausses et les baisses moyennes, la genèse, la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.

Disk CPC (réf. ES 1007A)	450 F
Disk PCW (réf. ES 1007B)	850 F
Disk PC (réf. ES 1007C)	1200 F

LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC

TASWORD 6128 "Mailmerge"
TASWORD D pour 464/664

(réf. SE 1201 D) — 390 F

MASTERFILE 6128
Base de données relationnelle.

(réf. SE 1202 D) — 390 F

MASTERCALC 6128
Tableur simple, rapide et puissant.

(réf. SE 1203 D) — 350 F

TASWORD 464
Le traitement de textes.

(réf. SE 1200 K) — 290 F

TASCOPY
Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 et A3).

(réf. SE 1208 D) — 250 F

TASCOPY CPC
Version cassette

(réf. SE 1207 K) — 200 F

SEMABANK
Gestion de comptes bancaires rapide et fiable.

(réf. SE 1258 D) — 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES
POUR CPC 464 à 6128

(réf. SE 1259 D) — 390 F

SEMFICH
Gestion de catalogues disquettes CPC.

(réf. SE 1266 D) — 250 F

TASPRINT CPC sur cassette

(réf. SE 1205 K) — 200 F

ASTRO-2001
Planétarium pour CPC 6128.

(réf. SE 1267 D) — 325 F

LOGICIELS POUR CPC ET PCW
(2 versions sur la même disquette)

TASPRINT, LE TYPOGRAPHE
5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. COMPATIBLES Tasword CPC et PCW, Locoscript, Wordstar.

(réf. SE 1206 D) — 250 F

TAS-SIGN
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même... (Sous CP/M Plus seulement)

(réf. SE 1262 D) — 320 F

LOGICIELS POUR PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000
Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles.

(réf. PS 1217 D) — 450 F

MASTERFILE 8000
La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante (aussi pour PCW 8512)

(réf. SE 1221 D) — 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLESS

TASWORD PC
Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge"

(réf. SE 1226 D) — 530 F

TASPRINT PC
Le typographe, 28 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire"

(réf. SE 1251 D) — 430 F

TAS-SIGN PC
L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même...

(réf. SE 1263 D) — 430 F

ILLUSTRATEUR PC
Fusion graphique/texte sur PC.

(réf. SE 1269 D) — 430 F

MASTERFILE – version PC

(réf. SE 1270 D) — 690 F

ASTRO-2001
Planétarium.

(réf. SE 1268 D) — 490 F

OFFRE SPECIALE



• Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk) 10 disquettes D F D D 5"1/4	135F + Port et emballage 25 F Total Lot **160F**
• 1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk) 10 disquettes D F D D 3"1/2	275F + Port et emballage 25 F Total Lot **300 F**
• 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk) 10 disquettes D F D D 3"	355F + Port et emballage 25 F Total Lot **380 F**
• Boîte DATA Case seule **3" 3"1/2** 90 F + Port et emballage 25 F Total Lot **115 F**	**5"1/4** 95 F + Port et emballage 25 F Total Lot **120 F**

G A G N E Z D U T E M P S

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

C L A S S E Z E T P R O T E G E Z

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO



COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

110 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

142 F

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2

125 F

DISQUETTES 3"

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



Pour 16 minicassettes

95 F

CASSETTES AUDIO

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus



Pour 50 à 70 disquettes

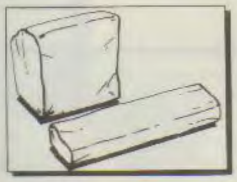
175 F

DISQUETTES 5" 1/4

Port 25 F
Recommandé facultatif
par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	219 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur	219 F port + emb. 20 F
CPC 6128	Moniteur monochrome	219 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur	219 F port + emb. 20 F
PC 1512	Moniteur monochrome	249 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur	249 F port + emb. 20 F
MACINTOSH	Clavier simple	249 F port + emb. 20 F
	Clavier pavé numérique	249 F port + emb. 20 F
ATARI ST	Moniteur SM 125	219 F port + emb. 20 F
DMP 2000 Amstrad		110 F port + emb. 20 F

DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)



- Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10 — 50 F
- Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10 — 190 F
- Disquettes 3", lot de 10 — 270 F



VECTORIA 3D

Un logiciel d'initiation au dessin en 3D, sur ordinateur.
Une bonne approche de la CAO (Conception Assistée par Ordinateur), facilitée par l'emploi de fonctions simples et bien pensées.
Le logiciel est rapide, permet le dessin "3 vues", la présentation 3D et l'intégration des objets créés au sein d'un décor.
Le manuel d'accompagnement permet une prise en main très rapide du logiciel.
Vectoria 3D, version PC, est utilisable sur disquette ou disque dur.
Il utilise la souris ou le clavier

Au prix exceptionnel
- Sur PC **410**
- CPC 6128 **410**

Très bientôt sur ATARI et AMIGA.

BRETAGNE EDIT'PRESSE

CONFIANCE **QUALITE** **SERVICE**

Notre groupe fait de la VPC depuis des années sous différentes formes.
Nous sélectionnons nos produits. Dès que l'un deux est critiqué
par nos clients, nous le supprimons du catalogue !
Aussi confiance et qualité vont-elles de paire.

Fabricants – artisans – importateurs, ce catalogue touche plus d'un million de lecteurs !
Votre produit intéresse peut-être un lecteur ? Prenez contact avec nous !
G. PELLAN – Tél. 99.57.90.37

BON DE COMMANDE

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet à expédier.

A adresser à : BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

CALCULEZ LE COUT : montant de l'article + port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Divers						
					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envol Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire-Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses Disquettes						
Envol 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes forfait 20 F (étranger, nous consulter)					TOTAL	

Prix valables jusqu'au 30/04/88

TOTAL
MONTANT GLOBAL

Je joins mon règlement chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat ❑ Carte Bleue ❑

Nom ______________ Prénom ______________
N° ______ Rue ______________
____
Code postal ______________ Ville ______________

Ams 20

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° Carte Bleue | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date limite de validité | | | | | | |

Signature

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Ah ! Aujourd'hui, on va se lancer dans l'art. Je veux dire que l'on va apprendre à faire des "pages d'écrans" sympathiques. Des titres bien centrés, équilibrés et surtout... lisibles. On apprendra aussi à choisir ses couleurs, mais pas dans le genre "Aïe, ma rétine !". On commence donc par un petit coup de chiffon à poussière sur l'écran : on dirait qu'il en avait besoin...

COMMENT ETRE LISIBLE

Imaginez une seconde (voire cinq...) que les articles de votre revue chérie Amstar soient entièrement écrits en lettres majuscules : ce serait insoutenable, non ? D'autre part, vous avez déjà dû remarquer qu'un long baratin à l'écran est plus pénible à lire que s'il était sur papier. En revanche, un texte dactylographié sur papier où les lignes sont courtes et très espacées, c'est exaspérant. Pourquoi ? Sans doute le revers de nos habitudes : dans un livre ou un journal, on dévore un texte dense, mais que ce soit au cinéma ou sur un écran de télé (ou de micro), on n'aime pas lire beaucoup. Vrai ou faux ?

Alors, pour rendre vos programmes sympathiques côté textes, il faudra tenir compte de ce phénomène. D'où ces quelques conseils.

• Ecrire en minuscules. Seules les initiales des phrases et de quelques mots seront en majuscules. Tant pis si nous n'avons pas les é, è, à, ï, ù et ç.

• Utilisez des phrases courtes et peu nombreuses. Ecrire UNE LIGNE SUR DEUX. Si vous n'avez pas eu la place de tout dire (bavard !), faites une page d'écran suivante : face à un écran, on veut que ça bouge un peu !

• Les phrases courtes doivent être CENTREES. Que penseriez-vous d'un générique (ciné ou télé) où tout serait collé à gauche ?

- Les textes en MODE 1 (40 caractères par ligne) sont plus lisibles qu'en MODE 0 (lettres obèses) ou qu'en MODE 2 (lettres sous-alimentées).

• Les changements de couleurs de lettres permettent de mieux séparer (ou mettre en évidence) chaînes ou paragraphes. Ne pas en abuser...

• Pour le contraste entre lettres et fond (PEN et PAPER), jouez sur teintes foncée/claire ou sur teintes "chaude/froide". (Nous en reparlerons).

• Un petit détail qui "fait classe", l'orthographe bien sûr, mais aussi le respect des normes des espaces avant ou après certains signes de ponctuations : tout signe de ponctuation (point, virgule, etc.) doit être **suivi** d'un espace. Tout signe comprenant deux "motifs", tels que ! ? : ; doit en outre être **précédé** d'un espace. Ces derniers ont donc un espace de chaque côté. Une exception, les parenthèses où il faut un blanc avant "(" et un blanc après ")".

LES ASTUCES DU FAINEANT

Vous êtes en train de penser : "Hé, il en veut un peut trop le frère !", rassurez-vous, si je suis un peu maniaque sur la présentation, je ne suis pas maso, tout en étant partisan du moindre effort. La preuve, des phrases centrées et écrites une ligne sur deux sans un seul,LOCATE et sans calcul, ça vous dit ? Alors, essayez le petit listing n° 1 ("CENTRAGE").

Toute l'astuce est dans la ligne 20, un DEF FN. Qu'est-ce que c'est ?

DEF FN est une commande BASIC qui nous permet de concevoir une fonction BASIC personnelle, rien que ça... (DEF FN vient de "DEFINE FUNCTION" = définir une fonction). Seule condition, il faut que son nom commence par FN (ou FN + espace) ; ainsi, lorsque BASIC rencontre ces deux premières lettres, il sait que c'est une fonction "maison".

J'ai voulu une fonction de centrage automatique, je l'ai appelée FNC$, j'aurais aussi pu l'appeler FNCENTRE$ ou FNC$. Ligne 20, je la DEFinis : je veux que FNC$ (A$) soit égale à A$ précédée d'un certain nombre de blancs pour assurer le centrage de A$. Cet espace gauche étant égal à 40, longueur de A$, le tout divisé par deux. Logique ?

Et je pousse le vice jusqu'à ajouter un saut de ligne automatique, c'est le CHR$(10) final.

Après un BREAK, on peut utiliser cette fonction en "mode direct", du genre PRINT FNC$("MICRO"), mais en revanche, on n'a pas le droit de créer un DEF FN quelque chose en mode direct. Un DEF FN doit être dans un programme, il est crée par RUN.

Pour le définir, j'ai utilisé A$, mais après cela, on peut l'utiliser avec d'autres noms de variables, exemple B$ ligne 60 ou XYZ$ ligne 80.

Deux autres remarques en passant :

• Les DATA de la ligne 30 sont mis entre guillemets. C'est pour inclure les blancs

1

```
10 ' CENTRAGE automatique en MODE 1 ; M.
A. 2/88
20 DEF FNC$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/2)+A
$+CHR$(10)
30 DATA "Un DEF FN maison","permet de ce
ntrer des","phrases courtes avec","saut
de ligne."
40 CLS
50 FOR N=1 TO 4:READ B$
60 PRINT FNC$(B$):NEXT
70 LINE INPUT "Tapez une phrase courte a
 centrer ----->",XYZ$
80 PRINT FNC$(XYZ$)
90 GOTO 70●
```

entre les mots, car dans une ligne de DATA, un espace a le même effet séparateur que la virgule...

• Ligne 70, j'utilise toujours LINE INPUT plutôt qu'INPUT pour entrer une chaîne. Grâce à cela, on peut loger une ou des virgules dans la phrase (avec INPUT on aurait le message "Redo from start"). Promesse tenue : pas de LOCATE, pas de calculs !

AVEZ-VOUS BIEN COMPRIS LES COMMANDES COULEURS ?

Si vous avez tout compris du premier coup par la simple lecture du manuel Amstrad, alors là, chapeau ! Vous devez être un surdoué...

Alors je vais vous présenter cela d'une tout autre manière :

- Le CPC sait créer 27 TEINTES qu'il numérote de 0 à 26 : 0 = noir ; 1 = bleu foncé ; 2 = bleu clair ; 3 = rouge, etc. Seule la commande BORDER permet de les illustrer DIRECTEMENT. Le petit listing n° 2 ("TEINTES") est très utile pour se les mettre en tête. Vous remarquerez alors que ces couleurs ne correspondent pas toujours avec le nom du manuel.

Exemples : "4 = magenta", c'est un violet ; "12 = jaune", c'est plutôt un vert-jaune ; "19 = vert marin", moi j'appelle cela un vert-bleu fluo. D'autre part, certaines teintes sont pratiquement identiques.

- Le CPC ne peut pas représenter ces 27 teintes en même temps, mais 16 en MODE 0, ou 4 en MODE 1 ou seulement deux en MODE 2. Nous sommes dans le cas du peintre qui possède dans sa boîte 27 tubes de gouache, mais les PALETTES qu'il utilise n'ont que 16, 4 ou 2 emplacements. Il prend la "grande palette" (MODE 0) ; ses seize emplacements sont numérotés de 0 à 15. Pour les garnir au gré de sa fantaisie, il y a la commande INK ; exemple : INK 0,18 signifie "on place en 0 la teinte n° 18" (vert fluo).

A la mise sous tension, le CPC garnit la palette de 0 à 13 avec 14 teintes arbitraires "par défaut", c'est pratique ; mais on peut modifier notre palette par INK.

Les deux derniers emplacements, les INK 14 et 15 sont par défaut des couleurs "flashing", c'est-à-dire changeant alternativement de teintes. C'est d'un goût assez douteux, mais c'est spectaculaire. On peut les remplacer par des teintes manquantes, par exemple INK 14,4 (violet) : INK 15, 13 (gris clair) ou encore par un flashing plus supportable comme INK 15, 10, 14 (vert clair/bleu ciel).

La palette étant garnie, utilisons ces couleurs :

- PAPER sera la couleur du fond ; si on ne le précise pas, par défaut, c'est PAPER 0 (couleur 0 de la palette).

- PEN (stylo en anglais) sera la couleur des caractères. Si on ne précise rien c'est PEN 1 (couleur 1 de la palette).

- Résumons quelques options "par défaut" :

INK 0, 1 (bleu foncé) : INK 1, 24 (jaune vif) : BORDER 1 (bleu foncé) : PAPER 0 (bleu foncé) : PEN 1 (jaune vif). Voilà qui explique les lettres jaunes sur fond bleu lors de l'allumage d'un CPC couleur.

CHANGEONS DE MODE

Par défaut on est en MODE 1, 4 couleurs maxi sur la palette donc sur l'écran. Tapons PEN 2, le "Ready" s'écrit en bleu ciel ; puis, PEN 3, c'est alors du rouge. Sur l'écran, nous avons notre maxi de 4 couleurs : le PAPER bleu foncé et des inscriptions en jaune, ciel et rouge. Stop ! Que se passerait-il si nous tapions PEN 4, ça ne planterait pas car ça repart à zéro. PEN 4 est analogue à PEN 0. (Les lettres sont invisibles puisque de la même couleur que le fond, la bonne blague...). De même PEN 5 donne encore du jaune, PEN 6 = PEN 2 , PEN 7 = PEN 3, etc.

En revanche pour le BORDER vous avez droit à ce que vous voulez (pas dans la palette), exemple BORDER 23. En somme une cinquième couleur possible.

Puisque par défaut PEN prend la couleur 1, tapons INK 1, 26. Les lettres apparaissent alors en blanc brillant (teinte 26), du moins tout ce qui avait été écrit en PEN 1 (jaune). Même remarque en tapant INK 0, 9 : notre PAPER 0 change de teinte et devient vert foncé (= teinte n° 9).

Le très petit listing n° 3 ("PALETTE") fixera les idées. Refaites un CTRL-SHIFT-ESC avant de le taper pour être sûr d'avoir les options par défaut. Le STRING$ de la ligne 50 fait afficher 10 fois CHR$ (143), ce qui donne une sorte de barre horizontale. Avouez que je suis sympa de vous avoir écrit la ligne 70...

A présent, tapez MODE 2. Si vous avez un écran couleur, c'est la catastrophe car les lettres jaunes étriquées sont difficiles à lire sur fond bleu foncé. Un bon conseil : en MODE 2, mettez-vous en lettres noires sur fond ciel (20) ou gris (13). Essayez. INK 1, 0 : INK 0, 20 (ou INK 0, 13).

QUELQUES FARCES COULEURS

Premier gag : changement de PAPER. Réinitialisez le micro et tapez PAPER 3 (fond rouge). Oh surprise ! seul le mot "Ready" est sur fond rouge. Eh oui, tout le fond autour est resté inchangé : bleu foncé. A présent, tapez CLS, là, tout l'écran est rouge. Après un changement de PAPER, il faut tout de suite faire un CLS (rappelez-vous...).

2

```
10 ' TEINTES par BORDER - M.A. 2/88
20 MODE 1:BORDER 0
30 FOR T=0 TO 26
40 BORDER T
50 LOCATE 3,10:PRINT"Le BORDER est de la
 TEINTE numero";T
60 LOCATE 15,14:INPUT "Tapez ENTER ",R$
70 NEXT
80 BORDER 1:CLS●
```

CONSEILS

Second gag : vous venez d'utiliser un programme où les INK, les PEN et PAPER avaient tous été modifiés. Notamment la dernière commande PEN faisait écrire en bleu foncé. Puis vous en chargez un autre, RUN, mais celui-ci ne comporte aucune commande couleur. Que de miracles à l'écran ! Hé oui, même après NEW ou RUN, les INK, PAPER et PEN **sont restés en mémoire** ; et vous risquez même de vous trouver avec des lettres invisibles, ce qui fait croire à un méchant plantage...

QUELQUES SAGES PRECAUTIONS EN COULEURS

- Dans un programme vous avez changé les options couleur par défaut. C'est très bien, mais juste avant le END final pensez à restituer les options que vous avez modifiées. Même MODE 1 (voir les dernières lignes du listing n° 3).
- Commencez toujours un programme prévu en MODE 1 par la commande MODE 1. Pour un programme important, je confirme même les INK, PEN, PAPER et BORDER par défaut ; on ne sait jamais...
- Il y a des couleurs dites "chaudes" tel le jaune, le rouge, l'orange (rappellent le feu) et d'autres dites "froides" tel le bleu, le vert, le noir (rappellent l'eau, la nuit).

Pour la lisibilité lettres/fond, il faut juxtaposer des teintes chaudes et froides, ou des teintes claires et foncées : jamais clair/clair (jaune sur ciel est illisible). Deux teintes de même "température". Mais clair/foncé, c'est lisible mais lassant (exemple : PEN 1 : PAPER 3).

De grâce, pitié, tout ce que vous voudrez mais pas de BORDER qui clignotent...

CONCLUSION

On est bien loin du morne message qui apparaît en haut à gauche de l'écran, vous savez celui que l'on obtient par CLS : PRINT "bla bla bla...".

Une bonne présentation des pages d'écran est quasi obligatoire ; les fioritures sont, elles, souvent superflues (surtout quand leur affichage est long !). Si votre programme est digne d'intérêt, ne le démolissez pas avec des textes en débraillé. Surtout que c'est si facile avec le BASIC des CPC...

Mais au lieu d'attendre votre prochain chef-d'œuvre pour mettre ces conseils en pratique, si vous vous entraîniez sur votre programme préféré ! Une séance de chirurgie esthétique à coups de FNC$ le transfigurera.

à suivre...

3

```
10 ' Palette en MODE 0
20 MODE 0
30 PRINT " PAPER 0:PEN 1 a 15":PRINT
40 FOR P=1 TO 15:PEN P
50 PRINT STRING$(10,143);P
60 NEXT
70 PEN 1
80 PRINT:INPUT"Tapez ENTER ",R$
90 MODE 1
```

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	15 F	____
☐ 12, 13, 14, 15	18 F	____
☐ 16, 17 18 19	20 F	____
	Total Général	____

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ____________ Ville : ____________

Date : ____________ Signature :

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.

PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet.
(Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs. (Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 ☐ disquette 110 F ____________
AMSTAR N° 2 ☐ disquette 110 F ____________

Total général (franco de port) ____________
Port en sus 10% pour envoi en avion

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code Postal : ____________ Ville : ____________

Date : ____________ Signature : ____________

Merci d'écrire en majuscules.
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

CONTACT'EURE

JEUX

TITRES	K7	D7
25 milles av. J.C.	—	145 F
3D Boxing	38	— F
3D Grand prix	91	128 F
3D Stunt Rider	—	123 F
500 CC	88	142 F
720 °	88	135 F
Aliens US	—	112 F
Andy Capp	102	147 F
Annals of Rome	121	168 F
Arkanoid	70	113 F
Asphalt	126	163 F
Astérix (Melbourne)	59	— F
Astérix (Nathan)	—	166 F
Astérix chez Rahazade	—	195 F
Athlewarrior	132	— F
Ballerin Dream	29	89 F
Barbarian	78	120 F
Basil Detective	85	138 F
Basket Master	83	145 F
Battle for Britain	96	— F
Big Band	—	214 F
Biorythme	—	189 F
Birdie	115	168 F
Bivouac	109	169 F
Blue Berry	—	195 F
Blue War	—	69 F
BMX simulator	29	— F
Bob Morane (Chevalerie)	234	234 F
Bob Morane (S.F.)	—	234 F
Bobsleigh	85	145 F
Bomb Jack II	73	111 F
Boulderdash construction	103	147 F
Bravestar	82	121 F
Buggy Boy	61	142 F
California Games	82	129 F
Captain America	82	121 F
Catch 23	68	135 F
Chess resolution	93	188 F
Choix	—	168 F
Clash	—	171 F
Clever & Smart	—	167 F
Colaris	79	— F
Colossus Bridge 4	117	117 F
Colossus Chess 4	78	111 F
Combat School	69	122 F
Comète de Halley	—	108 F
Compendium	—	147 F
Crafton	—	196 F
Crazy cars	123	159 F
Cyrus Chess	97	136 F
Dakar 4 x 4	—	177 F
Dakar moto	—	181 F
Dame Jambier	128	157 F
Dames 3D (Kamaïs)	112	165 F
Dan Dare	95	— F
Danger street	—	69 F
Death or Glory	—	145 F
Death wish 3	73	111 F
Deflektor	37	— F
Delineator	95	138 F
Desert fox	—	113 F
Dieux de la glisse	112	169 F
Donkey Kong	39	83 F
Doors of Doom	—	73 F
Dragon's lair II	—	131 F
Dragon's lair I	30	134 F
Driller	156	175 F
Dwarf	102	158 F
E.X.T.	—	175 F
Eldorado	—	60 F
Electraglide	35	69 F
Elite	145	182 F
Enduro racer	73	108 F
Erebus	—	139 F
F-15 Strike Eagle	82	136 F
Fuzar	—	160 F
Fairlight	—	145 F
Fer et flamme	—	257 F
Fire trap	85	145 F
Firelord	95	147 F
Fluppy N° 1	—	58 F
Fortunes du football	162	198 F
Frankenstein	169	— F
Freddy Hardest	68	111 F
Galvan	33	— F
Game over	66	111 F
Gauntlet II	85	114 F
Gauntlet I	81	127 F
Ghost'n Goblins	73	— F
Glider Rider	—	89 F
Globe Trotter	—	226 F
Golf Legende	111	177 F
Grand prix simulator	39	— F
Gryzor	85	111 F
Guadalcanal	—	145 F
Guild of thieves 6128	—	186 F
H.M.S. Cobra	195	285 F
Harry & Harry	—	155 F
Hawai !	—	158 F
Heartlands	35	99 F
Hive	35	— F
Ikari Warriors	55	— F
Invasion	—	187 F
Indiana Jones	82	121 F
Inertia	125	159 F
Inquisitor	70	99 F
International karaté +	95	143 F
International karaté	—	102 F
Izengard	178	204 F
Jack the Nipper II	73	111 F
Jack the Nipper I	39	— F
Jewel	83	144 F
Jail Break	83	87 F
Jeu de la bataille	118	— F
Kid's play	105	— F
Kung fu master	—	99 F
L'affaire Vera Cruz	—	177 F
L'anneau de Zengara	—	175 F
L'antre de Bark	—	160 F
L'île de Sol	133	177 F
La chose de Grotemburg	—	162 F
La cité perdue	—	149 F
La formule	39	117 F
La guerre des étoiles	95	143 F
La pyramide du Nil	—	139 F
La Rouletur	73	— F
La malle des Anges	—	125 F
La maîtrise des Atlantes	59	89 F
La Nécromancien	83	134 F
La passager du temps	—	189 F
La sydomne	—	177 F
La tatouement d'Doris	95	99 F
Légende	—	99 F
Les Ripoux	105	169 F
Les maîtres de l'univers	93	138 F
Little computer people	—	112 F
Livingstone	83	142 F
Loto sportif	—	200 F
Lucky Luck	—	165 F
M'Gadil	125	177 F
Macadam Bumper	117	— F
Mad Balls	85	139 F
Mad Dog	126	149 F
Magnificent 7	132	115 F
Mandragore	—	92 F
Manhattan 95	122	163 F
Manhattan light	120	163 F
Marble Madness	153	— F
Marche à l'ombre	116	145 F
Mask II	95	145 F
Mask I	73	116 F
Masque +	—	175 F
Masque	—	177 F
Masques à la ...	—	177 F
Match day 2	65	111 F
Meltdown	79	— F
Mercenary	79	225 F
Meurtre sur l'Atlantique	174	— F
Meurtres en série	195	239 F
Mewilo	—	160 F
Micro scrabble	—	187 F
Mirror Astral	—	239 F
Mission Elevator	—	124 F
Mission Omega	—	69 F
Momy	142	190 F
Monopoly	113	183 F
Monty on the run	—	108 F
Mystique	—	207 F
Nemesis	78	126 F
Nether earth	—	— F
Nexor	81	147 F
Numérologie	111	— F
Olympe	105	171 F
Omega planète invisible	—	97 F
Out Run	81	120 F
Orphée	—	205 F
Pacific	—	139 F
Passion super bac	81	121 F
Peter Pan	73	124 F
Passagers du vent II 464	150	— F
Passagers du vent II 664	—	259 F
Passagers du vent II 6128	—	259 F
Passagers du vent I 464	259	— F
Passagers du vent I 664	—	259 F
Passagers du vent I 6128	—	259 F
Pawn 6128	—	169 F
Pegasus bridge	179	183 F
Pipe dreams	141	180 F
Pour les Balsamines	—	102 F
Phantom club	99	145 F
Phénix	39	99 F
Power play	99	142 F
Prodigy	39	— F
Professeur détective	—	224 F



JOYSTICK CONTROLLER 49 F

UTILITAIRES

TITRES	K7	D7
Advanced Art Studio	—	239 F
Advanced Music system	—	241 F
Aide comptabilité	—	575 F
Alpha Max 6128	—	1242 F
Amsold	185	— F
Analyse d'un bilan	125	— F
Art Studio	—	169 F
Autoformation assembleur	154	239 F
Bascompiler	—	234 F
Calcumat	—	209 F
Communiquer avec Amstrad	139	— F
Comptabilité PME	—	1341 F
Coursier	109	— F
D Base 2	—	750 F
Dexs	233	312 F
Datamat	—	399 F
Dessin technique	—	337 F
DR Draw	—	485 F
Eazyart	92	— F
Electro Kit Amstrad	84	— F
Fac. tenir CPC 6128	—	289 F
Fact. standard CPC	—	1062 F
Fourth protocol	133	— F
Gest. fich. + aud. familial	—	244 F
Graph X	—	153 F
Graphic City	124	160 F
Graphique studio	—	169 F
Graphix	—	481 F
Graphe	—	295 F
Intégré fact-stock	—	393 F
Informations	—	293 F
Laser compiler	166	— F
Laser Genius	185	133 F
Lotomatic	133	133 F
Mastercalc II	—	488 F
Masterfile III	—	488 F
Masterfile I	—	398 F
Micro Pro	—	513 F
Mini office 2	103	118 F
Multiplan	—	878 F
Music system	112	169 F
Polyplan	195	— F
Programmeur	—	123 F
Project planner	—	244 F
Protext	—	194 F
Richelieu	142	153 F
Screen Designers	—	154 F
Solution CPC	—	924 F
Sprite moving	312	— F
Stock	—	285 F
Studio 3D	—	158 F
Speech	102	— F
Super paint	—	180 F
Tasspell	182	211 F
Tasprint	—	217 F
Tasword	240	— F
Tasword Mailmerge	—	380 F
Teach yourself basic	215	— F
Textomat	—	380 F
Tool box	588	— F
Traceur surface	72	— F
Turbo expert	—	164 F
Turbo Pascal	—	894 F
Turbo tutor	—	220 F
Turtle graphics vision	85	108 F
Ut image système	103	— F
Valeurs plus	—	289 F
Wordstar 664 6128	—	921 F

SEGA

Action fighter	195 F
Astro warrior	230 F
Alex Kid	195 F
Bank Panic	149 F
Black Belt	195 F
Choplifter	195 F
Enduro racer	195 F
F-16 fighter	149 F
Fantasy Zone I	195 F
Gangster town	195 F
Ghost House	149 F
Great golf	195 F
Missile defense 3D	240 F
My Hero	149 F
Out Run	240 F
Pro wrestling	195 F
Quartet	195 F
Rocky	240 F
Secret Command	195 F
Shooting gallery	195 F
Space harrier	240 F
Spy VS spy	149 F
Super tennis	149 F
Teddy boy	149 F
The Ninja	195 F
Transbot	149 F
Wonder boy	195 F
World grand prix	195 F
World soccer	195 F
Zillion	195 F
Manettes sega	
Control stick	163 F

MOONRAKER 1 49 F



EDUCATIFS

TITRES	K7	D7
7 logiciels	168	168 F
Algèbre 4°-3°	154	— F
Amstrad à la maternelle	205	232 F
Anglais	202	— F
Anglais niveau	135	— F
Apprendre à écrire	—	133 F
Apprendre à lire	—	233 F
Au nom de l'hermine 5°	—	185 F
Balade au pays écriture	145	— F
Balade outre-Rhin	153	198 F
Batterie des brevets	133	— F
BOBO complète adultes	180	180 F
BOBO complète additionnez	189	180 F
Big Ben	141	198 F
Chimie	103	133 F
Calculateur graphique	495	498 F
Carte d'Europe	—	190 F
Cours de basic	81	129 F
Créer jouer en les maths	—	137 F
Découverte de la vie 6-9	—	178 F
Découvertes algorithmes	—	250 F
Des chiffres & des lettres	—	273 F
Dessin 3 D	—	216 F
Dr Logo	—	223 F
Écrire sans fautes vol 2	—	189 F
Écrire sans fautes vol 1	—	189 F
Énigme à Madrid	—	223 F
Énigme à Munich	—	223 F
Énigme à Oxford	155	216 F
Équations	142	168 F
Espace et ...	—	165 F
Exams	—	160 F
Fonction numérique	—	187 F
Français CM	148	133 F
Français SON CP CM	148	180 F
France Géo	89	114 F
Géométrie	—	185 F
Grammaire langue Fran II	—	298 F
Grammaire langue Fran I	—	298 F
Kit CM2-6e	—	499 F
L'Écrivain	—	460 F
Langue Française II 6e-5e	—	232 F
Langue Française I 6e-5e	—	232 F
Le Monde	145	177 F
Les 4 saisons	—	161 F
Magicomand	215	257 F
Math 2e cycle II	145	160 F
Math 2e cycle I	155	205 F
Math 3e	145	160 F
Math 4e	145	— F
Math 5e 4e	—	175 F
Math 5e	143	— F
Math 6e	143	175 F
Math CM	190	180 F
Matrices	—	180 F
Micro Bac	87	136 F
Objectif calcul CP	193	193 F
Objectif Europe 4e-3e	—	179 F
Objectif France 4e-3e	—	179 F
Objectif Monde 5e	—	179 F
Objectif Monde 6e	—	179 F
Opération de base CM1-CM2	185	217 F
Orthocrack	153	185 F
Orthographe CM	151	193 F
Orthographe CE2	155	185 F
Orthogus vol 1	84	174 F
Orthogus vol 2	84	174 F
Orthogus vol 3	84	— F
Orthogus vol 4	84	— F
Orthogus vol 5	84	— F
Orthogus vol 6	84	— F
Orthogus vol 7	82	— F
Pique fiche	268	268 F
Polynomes	—	187 F
Super Prof. Anglais 5e	232	232 F
Super Prof. Anglais 6e	232	232 F
Vectoria 2 D	—	310 F
Vive your Nyan Paris 5e	—	195 F

ACCESSOIRES

Boîtiers de rangement D7	
Data case contient 40	94 F
Data case contient 80	142 F
Cartouche stéréo musique interne	
Polyphonique 12 voies	905 F
Option clavier 4 octaves	1110 F
Cassettes vierges	
Cassettes C-15	8 F
Cordons	
Adaptateurs bus CPC	109 F
Câble magnétocassette 464/6128	42 F
Doubleur joystick	67 F
Rallonge alim. + vidéo 464	93 F
Rallonge alim. + vidéo 664/6128	120 F
Rallonge bus 6128	148 F
Rallonge Joystick	67 F
Digitaliseurs	
AMX Digitizer	973 F
Dart Graphic Digitizer	795 F
Video Digitiser	805 F
Disquettes vierges 3 pouces	
Disquettes Amsoft CF-2	24 F
Disquettes Maxell CF-2	23 F
Housses (moniteur + clavier)	
Housse 464 couleur (luxe)	157 F
Housse 464 couleur	99 F
Housse 464 vert (luxe)	157 F
Housse 464 vert	99 F
Housse 6128 couleur (luxe)	157 F
Housse 6128 couleur	99 F
Housse 6128 vert (luxe)	157 F
Housse 6128 vert	99 F
Imprimante	
Housse DMP 2000 (luxe)	137 F
Housse DMP 2000	89 F
Ruban pour DMP 2000	89 F
Kit net	
Kit de nettoyage 3 pouces	80 F
Lunettes filtrantes	
Lunettes modèle Horus	249 F
Lunettes modèle Pluton	208 F
Lunettes modèle Saturne	209 F
Manettes de jeux	
Amstrad	73 F
Competition Pro	115 F
Compétition Pro Transparent	155 F
Slik Autofire	154 F
Slik Standard	136 F
Joystick Controller	49 F
Konix Speed King	113 F
Manette Mastertronic	142 F
Micro Ace	132 F
Moonraker II	69 F
Moonraker I	49 F
Pro Ace	109 F
Professional Autofire	172 F
Professional Standard	138 F
Quick Shot II	58 F
Quick Shot II +	100 F
Quick Shot II Turbo	187 F
Quick Shot 7	112 F
Quick Shot 9	219 F
Slik Stik	95 F
Super Pro	99 F
Super Pro Transparent	131 F
Tac 1 +	268 F
Tac 3	115 F
Tac 5	129 F
Terminator	144 F
The Boss	155 F
Revues Anglaises	
Amstrad Action	19 F
AMTIX	19 F
Computing Amstrad	19 F
Serveur Télématique	
Kentel K7	389 F
Kentel D7	389 F
Mentel D7	373 F
Mentel D7	985 F
Souris	
AMX Mouse	689 F
Tapis souris Land Cover	89 F
Tapis souris bleu	89 F
Tapis souris gris	89 F
Tapis souris marron	89 F
Tapis souris noir	89 F
Tapis souris prune	89 F
Tapis souris rouge	89 F
Tapis souris vert	89 F
Synthétiseur parlant français	
Synthé vocal TM disquette	457 F
Synthé vocal TM cassette	423 F
Vidéo cassettes	
Bulletin 1988 VHS 30 MN N° 1	58 F
Bulletin 1988 VHS 30 MN N° 2	108 F
Bulletin 1988 VHS 30 MN N° 3	108 F
Bulletin 1988 VHS 30 MN N° 4	75 F
Vidéo cable N° 2 VHS 30 MN	199 F

BLOOD VALLEY

Aventure/Arcade

On sait s'amuser dans la vallée de Gad ! Vous le maître des lieux, l'Archveult, organisez comme chaque année votre chasse. Pas n'importe laquelle : une chasse à l'homme. Un esclave a été choisi parmi les plus robustes. Celui-ci est lâché dans la vallée de Gad et il doit s'en échapper avant d'être rejoint par la meute des chiens de l'enfer, abominables créatures cracheuses de feu. En général, cela ne pose pas de problèmes, mais cette fois-ci vous avez décidé



de corser le jeu en choisissant un adversaire plus coriace. Justement vous pourrez jouer le rôle de cet adversaire. Vous serez un barbare, un prêtre ou un voleur. Chaque esclave possède ses propres ordres de mission, mis à part bien sûr le fait d'échapper à l'Archveult.

Pour vous défaire, l'Archveult possède plusieurs alliés puissants. Il y a Ka-Riim l'assassin, Kritos Blood Heart le capitaine de la garde et le Demiveult, le fils dégénéré de l'Archveult. Si vous choisissez l'option "un seul joueur" vous êtes obligatoirement la victime. Si, en revanche, vous jouez à deux, il y aura alors 2 écrans de jeu : un pour le chasseur et l'autre pour la proie. Dans ce cas de figure, le chasseur doit d'abord placer ses alliés dans un de leurs territoires privilégiés. Tout est en place ? Que la chasse commence !

Dès le départ, il se passe une chose étrange : le joueur qui occupe le corps de l'Archveult doit également se battre comme un vulgaire esclave. (Question : contre qui se bat-il ?). Si par malchance ou par bonheur (cela dépend du camp auquel on appartient) la proie rencontre un allié de l'Archveult, c'est ce dernier qui prend la direction des combats grâce à la télépathie. L'esclave, s'il vit assez longtemps va pouvoir ramasser les objets qui jonchent le chemin. Potions magiques, or et nourriture lui permettront de poursuivre plus avant son chemin. En effet, à tout moment, il sera possible de "geler" l'action, de contempler ce que l'on possède et éventuellement de s'en servir. La nourriture par exemple vous remplit de courage et d'énergie.

A chaque fois qu'une zone est terminée, vous vous retrouvez à un carrefour et vous devez choisir parmi les directions proposées. Puissiez-vous faire le bon choix et échapper à la meute dont le souffle chaud se fait déjà sentir sur vos talons●

Notre avis :

L'histoire est très intéressante : enfin un jeu qui met le mal à la portée de tous. On sort enfin de la traditionnelle recette du jeu vidéo d'action. Le scénario tient compte des origines de chacun, du côté du bien comme du mal. A cela on peut ajouter un zeste de stratégie : l'emplacement des alliés de l'Archveult ou le choix du bon chemin pour la proie.

Hélas on ne peut tout avoir. Si le scénario tient la route, en revanche le graphisme n'a rien d'extraordinaire et l'animation laisse plus qu'à désirer. Dommage car avec un décor digne de l'histoire, ce jeu aurait été une merveille.

ENLIGHTENMENT

Arcade/Aventure

Le jour où le druide Hasrinaxx a bouté le démoniaque Acamontor hors du royaume de Belorn, il aurait mieux fait de se casser le coude. 103 années sont passées et le représentant du diable est de retour sur Terre pour semer la terreur et les Kartines. Le vieux Hasrinaxx qui va tout de même sur ses 2050 ans se sent-il encore d'attaque pour se lancer dans cette folle équipée ? Quelle question ! Druide toujours prêt ! Mais pour rejoindre la ville d'Ishmar, lieu du combat final, il faudra traverser de vastes territoires peuplés de démons ou de morts-vivants.

Il est certain que les créatures rencontrées sont aussi diverses que mortelles. Pour se



défaire de ses attaquants, Hasrinaxx dispose d'éclairs magiques. Mais ceux-ci perdent en puissance au fur et à mesure de l'écoulement du temps. Heureusement, le druide peut obtenir des sorts. L'accès à ces pouvoirs supplémentaires se fait en s'arrêtant délicatement sur une plaque ornée d'un point d'interrogation. Il est alors possible de s'emparer du charme et de le déposer dans le livre de magie (pas plus de 8 simultanément). Ensuite, Hasrinaxx devra utiliser les sorts le plus efficacement possible. Et il y a 31 sorts différents ! Certains permettent au druide de se protéger, d'attaquer ou de créer des "éléments". Ceux-ci sont au nombre de quatre : le Golem fait d'argile, le Kraken d'eau, le Phœnix de fer et le ruban d'air. Ces personnages peuvent éventuellement être dirigés par un deuxième joueur. Chaque "élément" a ses forces et ses faiblesses : le Phœnix est très rapide mais il s'épuise vite dans les terrains humides. Il y a également des sorts très puissants mais qui ne sont accessibles qu'aux grands druides. Revenons à des détails plus matériels : la faim et la soif (qui peuvent entraîner la mort). Ce problème est résolu grâce à des sorts particuliers. En général, il vaut mieux se ravitailler régulièrement afin d'éviter les messages d'alarme qui apparaissent aux derniers instants de la vie du druide. N'oubliez pas également de recharger vos batteries de production d'éclairs, sinon vous serez incapable de repousser vos ennemis.



Les passages entre chaque domaine (montagne, désert, marais, cimetière) se font par une simple porte. Il va falloir en franchir plusieurs avant de rejoindre la tour où se cache Acamontor●

Notre avis :

Enlightenment est un jeu du type "Gauntlet", c'est-à-dire que le terrain est vu du haut et les personnages se débattent dans de multiples labyrinthes. Le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu se situe au niveau des graphismes : les sprites sont vraiment tout petits. Mais qu'importe, le nombre de sorts rend le jeu très intéressant et l'on est vite contaminé par le virus de l'aventure.



ARKANOID
TAITO
COIN-OP
REVENGE OF DOH
Des choix vous permettant d'augmenter considérablement les options à l'écran, beacoup d'effets "VAUS" supplémentaires, de nombreux coups et l'affrontement avec une nouvelle créature, cachée celle-ci. Vous retrouverez toutes ses caractéristiques dans ce jeu, le plus passionnant depuis ARKANOID mais avec de telles améliorations que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer...
imagine
...the name of the game
Licensed from © Taito Corp., 1986
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

BOOMERANG:

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

▽ 20000 AVANT J.-C.	34	69
4 SMASH HITS	44	89
5 STAR GAMES No. 3	47	95
50 JEUX	54	109
6 PACK VOL. 2.	44	89
7 MERCENAIRES	54	109
720 DEGRES	47	95
ACE	24	49
ACTIVATOR	24	49
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
▽ ALBUM LIVE AMMO	42	85
ALBUM UBI.	84	169
ALIEN HIGWAY	19	39
ALT. WORLD GAMES	47	95
AMERICA'S CUP	19	35
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANDY CAPP	47	95
ARKANOID 2	44	89
▽ ARMY MOVE	19	39
ATF	47	95
AU REVOIR MONTHY	24	49
AVENGER	22	45
BACTERIK DREAMS	62	125
▽ BALOON CHALLENGE	24	49
BARBARIAN	37	75
BASILE DÉTECTIVE	44	89
BASKET MASTER	44	89
BED LAME	49	99
BIG 4 VOL. 2	49	99
BIRDIE	67	135
BIVOUAC	52	105
BLACK MAGIC	47	95
BLOOD VALLEY	44	89
BOBSLEIGH.	47	95
BOMB JACK 2	24	49
BOULDERDASH CONST.	47	95
▽ BOUNDER	15	35
BRAVE STAR	47	95
BREAKTHRU	15	35
BUBBLE BOBBLE	44	89
BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	44	89
CALIFORNIA GAMES	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
CAPTAIN AMERICA	47	95
CATCH 23.	52	105
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU.	39	79
CHAIN REACTION	44	89
CHAMPION SPRINT	47	95
CHARLY DIAMS	39	79
▽ CHIFFRES ET LETTRES	47	95
COBRA (loriciel)	42	85
COMBAT SCHOOL	42	85
CONFLIT	52	105
COSA NOSTRA	29	59
▽ CRAZY CARS	34	69
▽ CREPUSCULE DU NAJA	34	69
DAMES SCANER.	62	125
DANGER STREAT	62	125
DEATHCATE	29	59
▽ DEATHVILLE	24	49
DEATHWISH	37	75
DEFLEKTOR	44	89
DESPOTICK DESIGN	39	79
DEVIL'S CROWN	19	39
DOG FIGHT	49	99
DRAGON'S LAIR	22	45
DRILLER	69	139
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	39	79
ELITE COLLECTION	67	135
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
▽ EXOLON	24	49
EYE	52	105
F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIRESCAPE	49	99
FIRESTRAP	47	95
FLASH	39	79
FORTERESSE	42	85
FRANÇAIS SON	72	145
FRANKENSTEIN	47	95
▽ FREDDY HARDEST	29	59
GAME OVER	27	55
GAME SET AND MATCH	62	125
GARFIELD	49	99
GAUNTLET No. 2	47	95
GREYFEEL	27	55
GRYSOR	42	85
GUADALCANAL	47	95
HACKER 2	24	49
▽ HEAD OVER HEELS	19	39
HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
HIJACK	19	39
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
▽ HYDROFOOL	24	49
▽ IMAGINE ARCADE HITS	34	69
IMPOSSIBLE MISSION 2	49	99
INDIANA JONES	42	85
INDOR SPORT	32	65
INERTIE	32	65
INSIDE OUTING	59	119
INTERNATIONAL KARATE	47	95
▽ JACK THE NIPPER 2	24	49
K.Y.A.	24	49
▽ KAT TRAP	22	45
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	32	65
KNIGHT MARE	47	95
L'ANGE DE CRYSTAL	67	135
L'ŒIL DE SET	67	135
LAZER TAG	49	99
LE GESTE D'ARTILLAC	49	99
LE NECROMANCIEN	42	85
LE TALISMAN D'OSIRIS	54	109
▽ LEADER BOARD	22	45
LES CLASSIQUES	69	139
LES CLASSIQUES 2	64	129
LES DIEUX DE LA MER	37	75
LES RIPOUX	54	109
▽ LIGHT FORCE	22	45
LIVINGSTONE	44	89
LUCASFILM	44	99
MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
MAGMAX	27	55
MAGNIFICIENT 7	47	95
MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
MALEFICE ATLANTES	39	79
MANANTHAN 95	37	75
● MANGE CAILLOUX	47	95
MANHATAN LIGHT	57	115
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	32	65
▽ MARTIANOIDS	22	45
MASK	37	75
MASK 2.	47	95
MATCH DAY 2	42	85
MATH C.M.	87	175
MEGA APOCALYPSE	52	105
MERCENAIRE	24	49
METROCROSS	27	55
MICROPPOL HITS	32	65
MISSION	64	129
MISSION EN RAFALE	99	199
MOMIE	69	139
MUTANTS	24	49
▽ NEMESIS	24	49
NEMESIS T. WARLOCK	44	89
NIGEL MANSEL	49	99
NOW GAMES 4	32	65
▽ OCEAN HITS No. 2	34	69
ORTHOCRACK	92	185
OUT RUN	27	55
PAPERBOY	19	39
PHANTOM CLUB	44	89
PHARAON	64	129
PHŒNIX NOIR	59	119
PLATOON	44	89
POWERPLAY	49	99
PREDATOR	47	95
▽ PRODIGY	24	49
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
PUB GAMES	42	85
QUAD	67	135
▽ QUARTET	22	45
▽ QUESTOR	27	55
RAID	24	49
RAMPAGE	47	95
▽ RAMPARTS	29	59
RED LED	49	99
RED SCORPION	27	55
REVOLUTION	22	45
ROBBBOT	22	45
ROCKET BALL	24	49
ROLLING THUNDER	49	99
▽ RYGAR	27	55
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	24	59
▽ SCALEXTRIC	22	45
SCOOBYDOO	27	55
SENTINEL	42	85
SHAOLIN'ROAD	27	55
SHOCKWAY RIDER	22	45
SIDE ARMS	47	95
▽ SLAP FIGHT	22	45
SOLD A MILLION 3	22	45
SPORT COMPILATION	74	149
SPY VS SPY 3	49	99
● SPY VS SPY TRILOGY	49	99
▽ STAR RAIDERS 2	24	49
STAR WARS	47	95
STARFOX	49	99
▽ STARQUAKE	32	65
STIFLIPP	47	95
STREAT HAWK	19	39
SUN STAR	47	95
SÚPER HITS	27	55
SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	37	75
SUPERSTAR SOCCER	47	95
SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	32	65
▽ TAI PAN	24	49
TERRAMEX	44	89
TERROR OF THE DEEP	29	59
TETRIS	47	95
THANATOS	24	49
THE GREAT ESCAPE	24	49
▽ THE LAST MISSION	39	79
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	27	55
THUNDERCATS	42	85
TOUR DE FORCE	47	95
TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANTOR	47	95
TRESORS D'US GOLD	54	109
TRIO HIT PACK 3	27	55
TRIVIAL GENUS 6000	107	215
TRIVIAL JUNIOR	84	169
TRON FIRE	44	89
▽ TUER N'EST PAS JOUER	27	55
ULTRON 1	34	69
▽ VIRGIN ATLANTIC	24	49
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WARRIOR	29	59
WERNER	29	59
WESTERN GAMES	47	95
WIZARD WARZ	49	99
WIZBALL	24	49
WONDERBOY	37	75
WORLD GAMES	29	59
X-OR	49	99
▽ XENO	22	45
ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

1942	37	75
20000 AVANT J.-C.	47	95
4 SMASH HITS	67	145
6 PACK VOL. 2.	39	79
7 MERCENAIRES	72	145
720 DEGRES	64	129
ACE	32	65
ACE OF ACES	49	99
▽ ALBUM DIGITAL	62	125
ALBUM EPIX	87	175
▽ ALBUM LIVE AMMO	49	99
ALBUM UBI.	102	205
ALIEN US	59	119
ALT. WORLD GAMES	69	139
ANDY CAPP	69	139
ARKANOID	42	85
ARKANOID 2	72	145
▽ ARMY MOVE	37	75
ATF	69	139
ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	34	69
BACTERIK DREAMS	77	155
▽ BALL BREAKER	34	69
BALOON CHALENGE	72	145
BASILE DÉTECTIVE	67	135
BASKET BALL	34	69
BASKET MASTER	69	139
BED LAME	72	145
BIG 4	37	75
BIG 4 VOL. 2	69	139
▽ BIRDIE	79	159
BIVOUAC	84	169
BLACK MAGIC	74	149
BLOOD VALLEY	67	135
BLUE WAR	79	159
BLUEBERRY	69	139
BOB WINNER	67	135
BOBSLEIGH.	69	139
BOULDERDASH KIT.	69	139
BOUNDER	39	79
BRAVE STAR	69	139
BUBBLE BOBBLE	69	139
BUGGY BOY	57	115
CALIFORNIA GAMES	42	85
CANADAIR	69	139
CAPTAIN AMERICA	69	139
CARRÉ D'AS	59	119
CATCH 23.	42	85
▽ CENTURION	52	105
CESNA OVER MOSCOU.	44	89
CHAIN REACTION	69	139
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHAMPION SPRINT	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
▽ CHIFFRES ET LETTRES	99	199
CHOSE DE GROTEMB.	77	155
▽ CLASH	62	125
▽ COBRA (loriciel)	57	115
▽ COMBAT SCHOOL	57	115
COMPENDIUM	69	139
▽ COSA NOSTRA	32	65
CRAZY CARS	74	149
CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
▽ CRYSTAL BLEU	34	69
▽ CRYSTAL CASTLES	27	55
DAKAR MOTO	84	169
DAMES SCANER.	77	155
DAN DARE	32	65
DANDY	32	65
DANGER STEAT	42	85
DEACTIVATOR	67	135
DEATH OR GLORY	52	105
▽ DEATWISH	34	69
▽ DEEP STRIKE	32	65
DEFLEKTOR	67	135
▽ DESPOTIK DESIGN	49	99
DIDACTIC ENGLISH BTS	114	229
DIDACTIC ENGLISH COL	114	229
DIDACTIC ENGLISH LYC	114	229

C'EST DESTROY !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

	DOG FIGHT	72	145
	DRILLER	69	139
	DWARF	74	149
	E.X.I.T	82	165
▽	EAGLE NEST	44	89
▽	ELECTRA GLIDE	27	55
	ELITE COLLECTION	87	175
▽	ENDURO RACER	39	79
	ÉNIGME A MADRID	104	209
	ÉNIGME A MUNICH	104	209
	ÉNIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	47	95
	EXOLON	67	135
	EYE	74	149
	F15 STRIKE EAGLE	54	109
	FIRESCAPE	74	149
	FIRESTRAP	69	139
	FLASH	44	89
▽	FORTERESSE	57	115
	FRANÇAIS 5ᵉ-6ᵉ VOL. 1	112	225
	FRANÇAIS 5ᵉ-6ᵉ VOL. 2	112	225
	FRANCK	79	159
	FREDDY HARDEST	67	135
	FUTURE KNIGHT	37	75
	GAME OVER	44	89
▽	GAME SET AND MATCH	57	115
	GAUNTLET 2	59	119
	GÉOMETRIE	107	205
	GLOBE TROTTER	69	139
	GOLD HITS 2	37	75
	GREYFEEL	67	135
▽	GRYSOR	57	115
	GUADALANAL	74	149
	GUILD OF THIEVES (61)	89	179
▽	HARRY ET HARRY	47	95
▽	HAWAI	42	85
	HEAD OVER HEELS	39	69
	HURLEMENTS	84	169
	HYDROFOOL	64	129
	IMAGINE ARCADE HITS	59	119
	IMPOSSIBLE MISSION 2	72	145
▽	INDIANA JONES	44	89
	INDOR SPORT	47	95
	INERTIE	74	149
	INQUISITOR	94	189
	INSIDE OUTING	79	159
	INTER KARATE	67	135
	INVITATION	54	109
	JACK THE NIPPER 2	67	135
▽	JACKAL	39	79
▽	JAIL BREACK	27	55
▽	K.Y.A.	37	75
	KINEKIT	62	125
	KNIGH MARE	69	139
	KNIGHT ORC	97	195
	KONAMI COIN OP HITS	32	65
	L'ANGE DE CRYSTAL	104	209
	L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
	L'ANTRE DE GORK	82	169
▽	L'ŒIL DE SET	64	129
▽	LA CITE PERDUE	59	119
	LAZER TAG	72	145
	LE CHEVALIER BLANC	47	95
	LE MAITRE DES ÂMES	84	169
▽	LE NECROMANCIEN	47	95
▽	LE TALISMAN D'OSIRIS	47	95
	LEADER BOARD	32	65
	LEGENDE	72	145
	LES CLASSIQUES	94	189
	LES CLASSIQUES 2	82	165
▽	LES DIEUX DE LA MER	44	89
	LES RIPOUX	89	179
	LOTO SPORTIF 1N2	122	245
	LUCASFILM	72	145
	MAD BALLS	67	135
▽	MAD DOG	42	85
▽	MAGNIFICIENT 7	52	105
	MAITRES DE L'UNIVERS	69	139
	MALEFICE DES ATLANT	77	155
●	MANGE CAILLOUX	69	139
	MANHATAN 95	34	69
▽	MANHATAN LIGHT	57	115
	MARCHE A L'OMBRE	59	119
	MARIO BROTHERS	49	99
	MASK	59	119
	MASK 2	69	139
	MASQUE PLUS	84	169
	MATCH DAY 2	67	135
	MENACE S. L'ARTIQUE	77	155
	METROCROSS	32	65
▽	MICROPOOL HITS	34	69
	MIROIR ASTRAL	109	219
	MISSION	89	179
▽	MISSION EN RAFALE	79	159
▽	MISSION OMEGA	44	89
	MLM 3D	82	165
	MOMIE	94	189
	MONOPOLY	57	115
	MUTANTS	47	95
	NEMESIS	29	59
	NEXUS	27	55
	NIGEL MANSEL	82	165
▽	OCEAN HITS No. 2	47	95
▽	OPERATION NEMO	49	99
	OUT OF THIS WORLD	69	139
	OUT RUN	39	79
	OXPLAR	102	205
▽	PAPERBOY	39	79
	PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
	PHANTOM CLUB	67	135
	PHARAON	89	179
	PHŒNIX NOIR	74	149
	PLATOON	72	145
	PLAYBAC	92	189
	POLYNOME EQUATION	107	205
	POWERPLAY	72	145
	PREDATOR	72	145
▽	PROFANATION	47	95
	PROFESSION DÉTECTIVE	107	205
	PSI 5 TRADING CO	69	139
	PUB GAMES	52	105
	QUAD	84	169
	QUARTET	32	65
	QUIN	117	235
	RAMPAGE	69	139
▽	RAMPARTS	44	89
	RED LED	74	149
▽	RELIEF ACTION	52	105
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	29	59
	ROAD RUNNER	52	105
	ROBINSON CRUSOE	79	159
▽	RODEO	29	59
	ROLLING THUNDER	72	145
▽	RYGAR	44	89
▽	SABOTEUR	44	89
	SAILING	57	115
	SALOMON'S KEY	47	95
	SAMOURAI TRILOGY	37	75
▽	SARACEN	47	95
	SCIENTEX	77	155
	SENTINEL	57	115
	SHAOLIN'ROAD	34	69
	SHOCKWAY RIDER	54	109
	SIDE ARMS	69	139
	SKAAL	99	199
	SLAP FIGHT	44	89
	SOLD A MILLION 3	29	59
	SPORT COMIPILATION	104	209
▽	SPY VS SPY 3	57	115
●	SPY VS SPY TRILOGY	79	149
	SRAM 2	52	105
▽	STAR RAIDERS 2	29	59
	STAR WARS	67	135
	STARFOX	44	99
	STRYFE	47	95
	SUN STAR	44	89
	SUPER HANG ON	69	139
	SUPER HITS	32	65
	SUPER SKY	89	179
	SUPERSPRINT	59	119
	SUPERSTAR GAMES 2	72	145
	SUPERSTAR SOCCER	67	135
	SURVIVOR	34	69
	SYBOR	79	159
	TAI PAN	64	129
	TANK	64	129
	TERRAMEX	69	139
	TERROR OF THE DEEP	72	145
	TETRIS	67	135
	THANATOS	32	65
	THE LAST MISSION	54	109
	THING BOUNCES BACK	64	129
▽	THUNDERCATS	54	109
	TOAD RUNNER	59	119
▽	TORNADO LOW LEVEL	32	65
	TOUR DE FORCE	59	119
	TRAITEMENT BZZZ	77	155
▽	TRANTOR	59	119
▽	TRESORS D'US GOLD	49	99
	TRIVIAL GENUS 6000	127	255
	TRIVIAL JUNIOR	109	219
▽	TUER N'EST PAS JOUER	34	69
	UCHIMATA	34	69
	ULTRON 1	47	95
	W. CLASS LEAD. BOARD	62	125
	WARLOCK	67	135
	WESTERN GAMES	69	139
	WINCHESTER	67	135
	WIZARD WARZ	72	145
	WONDERBOY	57	115
	WORLD GAMES	59	119
	X-OR	69	139
	XENO	57	115
	ZARXAS	77	155
▽	ZOIDS	29	59

GAD

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes déjà adhérent au centre, notez ici votre numéro : ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ʳᵉ colonne)

TOTAL REPRISE ______

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ᵉ colonne)

TOTAL COMMANDE ______

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______

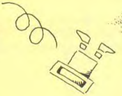
FRAIS D'ENVOI 15 F ______ + 15 F

MONTANT TOTAL ______

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

CYBERNOID





Arcade

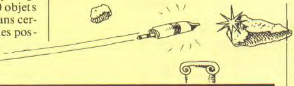
Vous savez que vous, lecteurs, avez bien de la chance car lorsque vous avez un logiciel en votre possession, vous détenez également le manuel (car, bien entendu, vous avez TOUS un manuel, n'est-ce pas ?). Alors que nous, parfois nous n'avons quasiment aucune indication. Enfin, Cybernoïd n'est pas le style de jeu qui nécessite vraiment une notice. On se retrouve en effet très vite au cœur de l'action.

Cybernoïd désigne un système d'attaque ou de défense fortement armé et qui de plus peut s'approprier d'autres modules de combat qui le rendront encore plus puissant. C'est parti pour une nouvelle aventure souterraine. Eh oui, les combats vont se dérouler dans un labyrinthe complètement fermé. Comme le travail de héros ne s'exerce pas sans courir quelques dangers, chaque "pièce" du labyrinthe contient un piège, un passage difficile. Une race extraterrestre a en effet placé tous ces chausse-trapes afin de vous empêcher d'atteindre... (remplacez les points par ce qu'il vous plaira). Mais attention, vous êtes armé : deux lasers et un lance-missiles sont vos outils protecteurs. Pour obtenir le lancement des roquettes, il suffit de maintenir son doigt appuyé sur le bouton de tir. Pas trop longtemps, malheureux ! Il n'y a que 20 objets de ce genre à votre disposition et dans certaines salles il est indispensable de les posséder.

La présence d'un indicateur portant sur le nombre de missiles réfrénera sûrement vos ardeurs destructrices. Tiens juste à côté de cet indicateur, on trouve un sablier, mais alors, le temps est compté ? Mais oui mon bon monsieur, il va falloir être précis et rapide. Mis à part les pièges statiques (canons, outre à spores mortelles) les EVNI ou Ennemis Volants Non Identifiés possèdent une qualité rare : lorsqu'ils sont détruits, ils se transforment en pierres précieuses qui ont certainement des pouvoirs fabuleux, entre autres celui de vous nantir d'une arme supplémentaire. Les boules oranges dispersées çà et là sont également des armes : il suffit de les toucher pour qu'aussitôt, elles se mettent à tournoyer autour du Cybernoïd en un cercle protecteur.

Allez encore un petit effort, la fin est bientôt proche (la vôtre ou celle du jeu...)●







Notre avis :

Ce programme a été conçu par Raffaele Cecco qui est l'auteur entre autres de l'excellent Exolon. Avec Cybernoïd, Cecco a encore frappé très fort : des graphismes colorés, fouillés, une animation rapide, des mouvements coulés, une musique permanente et rythmée. A posséder absolument dans sa logithèque. A quand la prochaine merveille, Raffaele ?

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus de jeux!



LE PLUS GRAND PACK DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE 20 SPORTS PASSIONNANTS

COMPRENANT
LES POIDS · DU BASKET · DU FOOTBALL · DU SAUT A LA PERCHE · DE LA NATATION · DU SLALOM GEANT · DU PLONGEON AU TREMPLIN · DU PING-PONG · DU TIR AU PISTOLET · DU CYCLISME · DU TIR · DU TIR A L' ARC · DU TRIPLE SAUT PERILLEUX · DE L'AVIRON · DES PENALISATIONS · DU SAUT A SKI · DE LA LUTTE A LA CORDE · DU TENNIS · DU BASEBALL · DE LA BOXE · DU SQUASH · DU BILLIARD/DU BILLIARD AMERICAIN.

10 JEUX A SUCCES

UN COMBAT GEANT
D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE
AMSTRAD

Encore plus de frissons!



Ensemble de SIX jeux accessible à Votre budget argent de poche.

AMSTRAD · COMMODORE

Encore mieux !



6 DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

AVEC ★ ARKANOID ★ GAME OVER ★ LEGEND OF KAGE ★ SLAPFIGHT ★ MAG MAX ★ YIE AR KUNG-FU II

NE MANQUES PAS
AMSTRAD
COMMODORE

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL 93 42 7145



DARK SCEPTRE

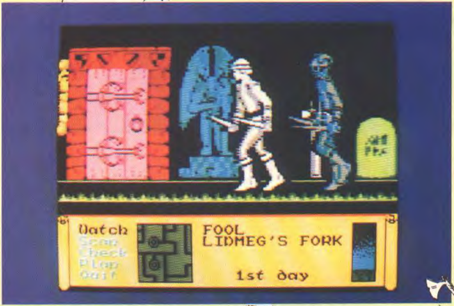


Arcade/Aventure

Sombre histoire que celle de Dark Sceptre. Un roi puissant et respecté vit arriver par un jour noir et maudit les bateaux des Hommes du Nord. Ces bateaux s'échouèrent sur les côtes des îles de l'Ouest. Bon prince, le roi les accueillit et leur offrit le gîte et le couvert. Seulement, les Hommes du Nord se sont avérés être de sacrés parasites. Ils voulurent des terres et menacèrent le roi de provoquer une guerre s'il ne satisfaisait pas leurs désirs.

Le roi accepta de leur offrir des terres, mais il ordonna à ses forgerons de lui fabriquer un sceptre aux pouvoirs diaboliques afin de se débarrasser des envahisseurs nordiques. Cinq années s'écoulèrent et les barbares devinrent de plus en plus exigeants.

Le roi les convoqua alors dans la salle du trône sous un prétexte quelconque et tenta d'utiliser le sceptre afin d'envoyer les Hommes du Nord au diable. Mal lui en prit car l'un d'eux réussit à s'emparer à temps du sceptre et l'utilisa pour tuer le roi et transformer tous ses compagnons en seigneurs des Ténèbres.



A la tête d'une armée de guerriers, vous avez décidé de retrouver le sceptre et de le détruire. Il y a également d'autres équipes parties à la course au sceptre. On trouve les Verdino, les Grisuls, les Kuanos, etc.



N'oublions pas les Umbrargs qui sont les seigneurs des Ténèbres. Dans chaque équipe on trouve différentes catégories : les Thones ou nobles, sans eux les hommes risquent de déserter ; les Mystiques qui possèdent des pouvoirs magiques. Il y a également les esclaves, les fous, les bourreaux. Chaque personnage possède sa propre personnalité et ses propres caractéristiques. Vous êtes le commandant, c'est donc à vous de diriger correctement les personnages afin de mener à bien la quête du St Sceptre. Chacun des membres de l'équipe peut recevoir jusqu'à trois ordres dont il tiendra compte suivant ses possibilités. (Par exemple, le sauvage ne saura pas lancer des sorts). Les ordres sont au nombre de 34. Cela va du lancement des sorts à l'attaque tous azimuts. Vous pouvez également vous faire des alliés ou des ennemis parmi les autres équipes. Vous pouvez échanger des cadeaux ou envoyer des espions. Dans tous les cas, le but est de parvenir au sceptre le plus rapidement possible car le temps est limité●





Notre avis :

Il n'y a pas de quoi s'extasier devant les graphiques qui sont assez "flous" et surtout devant l'animation extrêmement lente : il faut dire que les sprites ont une taille respectable et que plusieurs actions se déroulent en même temps mais tout de même il y a des limites au supportable. En revanche, le scénario et le déroulement du jeu sont assez intéressants, principalement les alliances possibles et les espions "télécommandés". Mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ?

PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Vends originaux pour CPC K7/disk. THIELGES Christian - Le Syndicat Peccavillers 88120 Vagney. Tél.29.61.32.64.

Vends Atari 2600 + 1 manette + 8 K7 : 500 F. Vends jeux Amstrad CPC 464 - K7 pas chères. Tél.42.87.15.82.

Echange 5 logiciels disk + babyfoot + orgue Bontempi + kodak 110 contre DMP 2000 en bon état. Tél.47.36.57.10. après 17h.

Vends CPC 464 + lecteur disquettes + imprimante + 25 disquettes + 200 jeux et utilitaires. Le tout en très bon état. Tél.76.89.33.76. Grenoble.

Urgent échange moniteur GT 65 mono + 1 000 F contre moniteur couleur pour CPC 464 Amstrad. Tél.80.51.03.02. de 12h30 à 16h15.

Vends CPC 464 mono + jeux + nombreuses revues + manuel + joystick : 1 950 F (sous garantie jusqu'a fin 88). Tél.93.37.89.88. Lionel 06 uniquement.

Achète Mir Imager pour 300 F, TBE, "Clefs pour Amstrad" 1 et 2 : 80 F chaque. SIKA David - 13 avenue Sarraut - 95190 Goussainville.

Echange jeux sur 6128. Je possède (Trantor, Rygar, Gryzor...). Envoyez liste à : LEVEQUE David - 26 route d'Epinal - 88390 Darnieulles.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 40 des meilleurs jeux + crayon optique : 3 200 F. Tél.74.27.14.41. 38080 L'Isle d'Abeau.

Vends "Les Passagers du Vent" disquette + bande dessinée. Acheté 395 F, vendu 150 F. Tél.43.08.51.40. Sylvain.

Echange jeux 6128 (News : Inertie, Cobra, Basket, Arkanoïd, Wonderboy...). P. AGNES - 24 rue St Germain - 01700 Peynost.

Achète prix raisonnable Ext. 64K DKtronics. Tél.78.75.70.66.après 18h.Région Bron - 69500

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + environ 30 jeux + revues + guide d'utilisation 2200 F. Tél.45.41.62.39 après 18h - Paris.

Vends CPC 6128 mono + divers : 4 000 F et jeux disc originaux séparément. BLANC Alain - 65440 Guchen par Amcizam. Tél.62.39.98.40.

Vends en disks, jeux, originaux à très bon prix (Masque, Zombi, Fer et Flamme, Monopoly, etc). Tél.43.39.48.95. Créteil.

Vends CPC 6128 + joystick + 10 disks avec jeux + 2 livres : 4 300 F. David au 69.24.77.46. après 19h. (91170 - Viry-Châtillon).

JH 21 ans cherche emploi dans la vente de logiciels de jeux pour Amiga, CBM 64, Amstrad, Atari. Tél.60.80.33.56.

Nord Pas de Calais cherche correspondant(es) pour 6128, échange disks. Tél.(16).21.30.30.20. Heures repas ou après 20h30. Demander Philippe.

Cherche possesseur d'Amstrad PCW pour échanger tuyaux programmation. CAUMES Edith - 6 rue des Potiers-St Georges - 12100 Millau.

Vends jeux à bas prix pour CPC 464 - 6128. Tél.29.61.32.64. Echange possible.

Vends Amstrad CPC 464 écran mono plus quelques jeux, plus livres et revues : 1 500 F. Tél.43.00.46.59. Neuilly-Plaisance.

Cherche DD1 bon état avec manuel et disquette pour 1 000 F maximum. Tél.84.46.19.42. heures repas.

Vends Amstrad CPC couleur avec joystick + jeux et utilitaires : 2 400 F (notice, livre, emballage). OVENU. Tél.99.54.01.43. Rennes.

Vends jeux Amstrad disks dans boîte d'origine. Jail Break : 90 F. Zombi : 100 F. Infiltrator : 100 F. Raid : 90 F. Tél.76.96.85.00. Demander Jean.

Cherche correspondants pour échanges jeux sur disk. Envoyer liste à COLOMBE Frédéric - La Combe Alex - 01870 Martignat.

Urgent vends Amstrad CPC 464 mono + 1 manette + 100 jeux + revues + listings + trucs. Le tout 2 100 F. Tél.40.97.70.65. Soir 20 h.

CPC 464 vends disks 3" TBE originaux. Zombi, Druid, Army Moves : 80 F ou échange. Recherche contact sur Chartres (28). Tél.37.25.94.97. Demander Stéphane.

Vends 6128 couleur (sous garantie), TBE + revues + manette + disks (news). Prix : 3 000 F. Demander Laurent. Tél.53.90.15.19. Heures repas.

CPC 464 échange jeux sur K7. PRIN Christophe - Route du Fauga - 31410 Saint-Hilaire-Noe. Réponse assurée. Tél.61.51.33.80.

Cherche lecteur de disquette pour CPC 464 Amstrad, en état de marche, entre 400 F et 600 F. Appeler au 64.37.14.68. Demander Franck.

Cherche correspondants pour échanges logiciels CPC D7 par lettres. Ecrire à : REDON Patrick - SP 69341.

Echange jeux trucs astuces sur disk, de préférence sur région Parisienne. Possède nouveautés. André. Tél.64.28.89.54. après 20h.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

AMSTAR

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

ABONNEZ-VOUS !



ECONOMISEZ 14F.!

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros .... **140 F**
(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ____ *Prénom* ____
ADRESSE ____
CODE POSTAL ____ *VILLE* ____

Signature



COBRA SOFT présente:

LA MARQUE JAUNE

EDGAR P.JACOBS




AMSTRAD GOLD HITS 3
WHEN NEW TEXAS SCREAMED FOR AN ARMY OF MEN, EARTH SENT ONE MAN - HE WAS ENOUGH - HE WAS...
BRAVESTARR
TRANTOR
THE LAST STORM TROOPER
World Class LEADER BOARD
The Ultimate Golf Challenge
UNLOCK THE THRILLS & MYSTERIES OF...
SOLOMON'S KEY
RAMPARTS
A MEDIEVAL SMASH 'EM UP
.. OF DEMOLITION & DESTRUCTION
CAPTAIN AMERICA
IN:
THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN
AMSTRAD